Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

2 PEŁNE GRY

- COLD ZERO OSTATNI SPRAWIEDLIWY POLSKA WERSJA
- SNOW WAVE





NR 01-02/2005

7 50 W TYM 7% VAT

WEŹ UDZIAŁ W ANKIECIE! NAGRODY CZEKAJĄ!

SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE NA STRONIE 48.

HALF-LIFE 2

NAJLEPSZA GRA ROKU! FOTOREALIZM NA PC!

PEŁNE WERSJE

COLD ZERO OSTATNI SPRAWIEDLIWY

WYŚMIENITE POŁĄCZENIE GRY AKCJI ZE STRATEGIĄ CZASU RZECZYWISTEGO!



SNOW WAVE

ŚCIGAJ SIĘ, RYWALIZUJ W SKOKACH I ĆWICZ TRIKI W SYMULATORZE SNOWBOARDU!



PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

CIEMNA STRONA KSIĘCIA PERSJI

MTV MUSIC TELEVISION

SpongeBob SquarePants

SID MEIER'S PIRATES!

KULTOWA GRA W NOWEJ, WSPANIAŁEJ ODSŁONIE

PLUS!

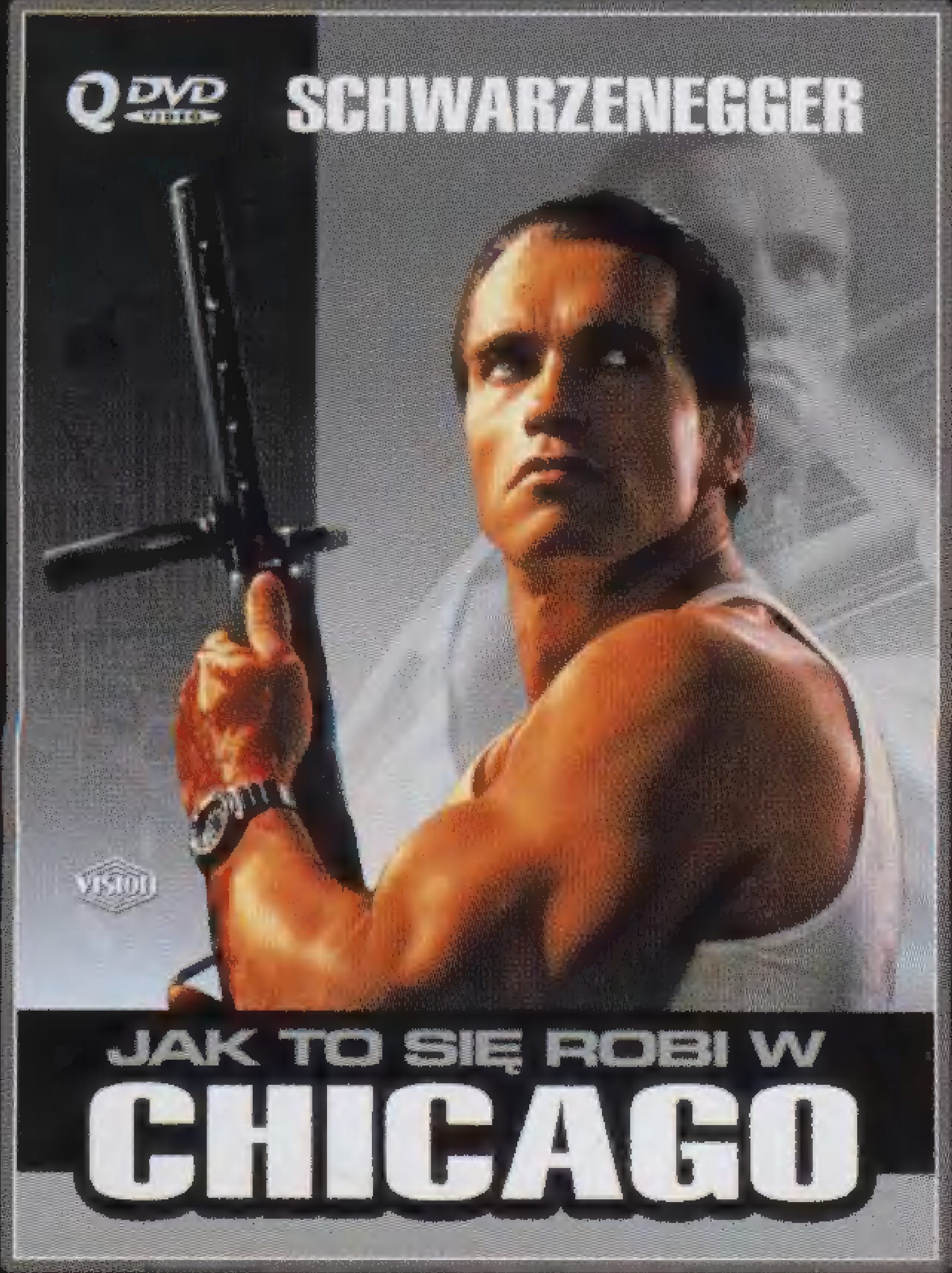
POZOSTAŁE RECENZJE ■ Pro Evolution Soccer 4 ■ Need For Speed Underground 2 ■ Medal Of Honor Wojna Na Pacyfiku ■ Kohan 2 ■ Rollercoaster Tycoon 3 ■ Knights Of Honor ■ Lord Of The Realm ■ Armie Exigo ■ Zoo Tycoon 2 ■ Scooby Dooo 2 ■ Immortal Cities: Children Of The Nile ■ Vampire The Masquerade - Bloodlines ORAZ NOWOŚCI

INDEX 324329 • ISSN 230-9044

NOWA JAKOŚĆ
ESENCJA KINA

JAK TO SIĘ ROBI W CHICAGO

Raw Deal, akcja, reżyseria: John Irvin
występują: Arnold Schwarzenegger, Robert Davi, Paul Shenar



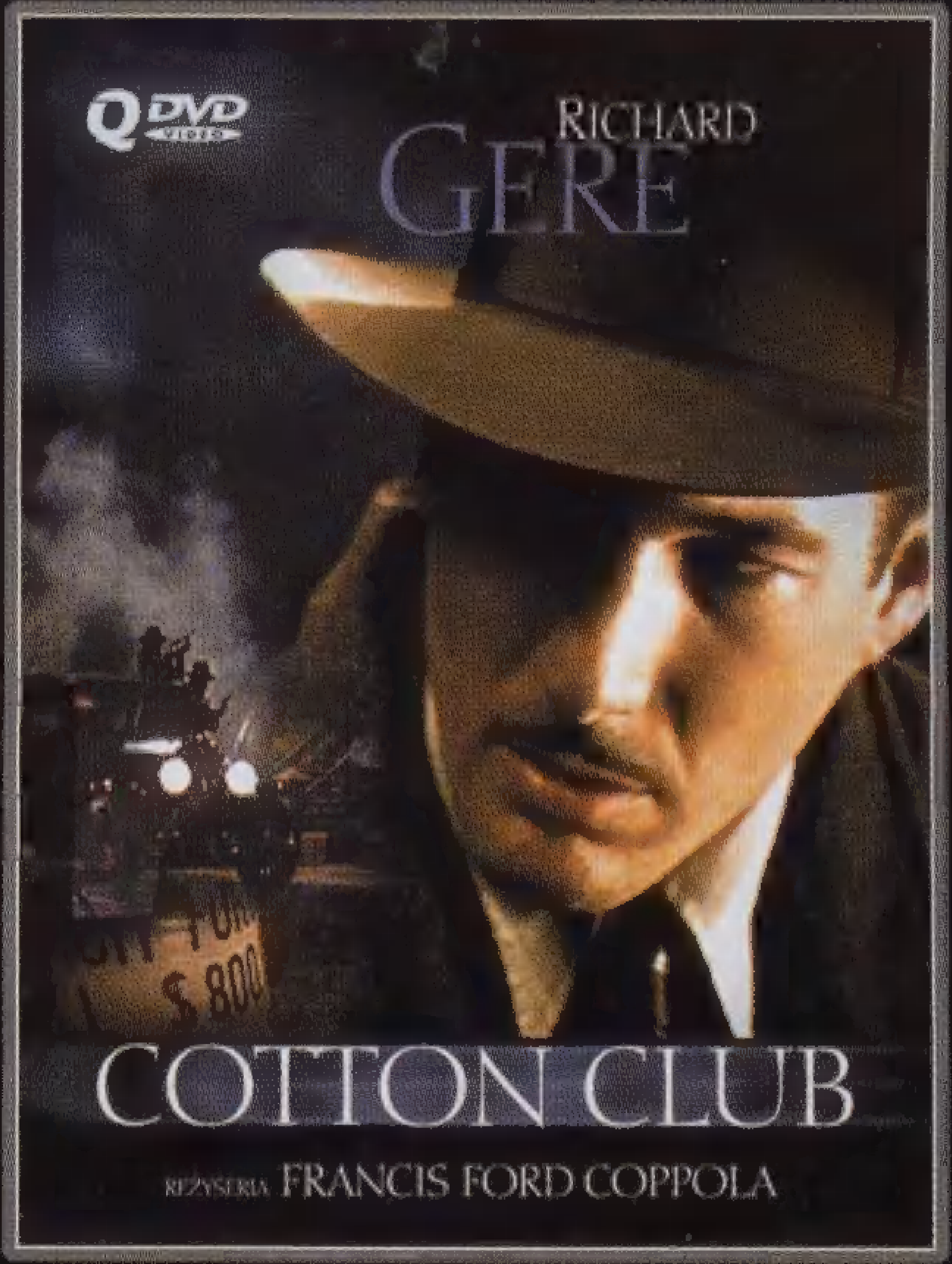
wstępny projekt okładki

nie zadzieraj z Arnoldem

Mark Kaminsky, szeryf w jednym z miasteczek w Północnej Karolinie, jest byłym agentem FBI. Wyleciał ze służby za zbyt brutalne traktowanie podejrzanych. Jednak po pewnym czasie jeden z jego przyjaciół z czasów służby namawia go do udziału w akcji, która ma pomścić śmierć jego syna. A że przyjaciołom się nie odmawia, Kaminsky wkrótce znowu pokaże światu „Jak to się robi w Chicago".

COTTON CLUB

Cotton Club, dramat sensacyjny, reżyseria: Francis Ford Coppola
występują: Richard Gere, Gregory Hines, Bob Hoskins, Diane Lane



wstępny projekt okładki

film twórcy „Ojca chrzestnego"

Nominacje do Oscara w kategorii najlepsza scenografia i montaż. Nominacje do Złotych Globów w kategorii: najlepszy film, najlepszy reżyser. W czasach prohibicji tytułowy Cotton Club jest miejscem załatwiania ciemnych interesów. Pracujący tam młody muzyk jazzowy przypadkowo ratuje życie jednemu z mafijnych bossów, co okazuje się być początkiem poważnych kłopotów.

CHAPLIN

Chaplin, dramat, reżyseria: Richard Attenborough
występują: Robert Downey Jr, Anthony Hopkins, Kevin Kline, Dan Aykroyd



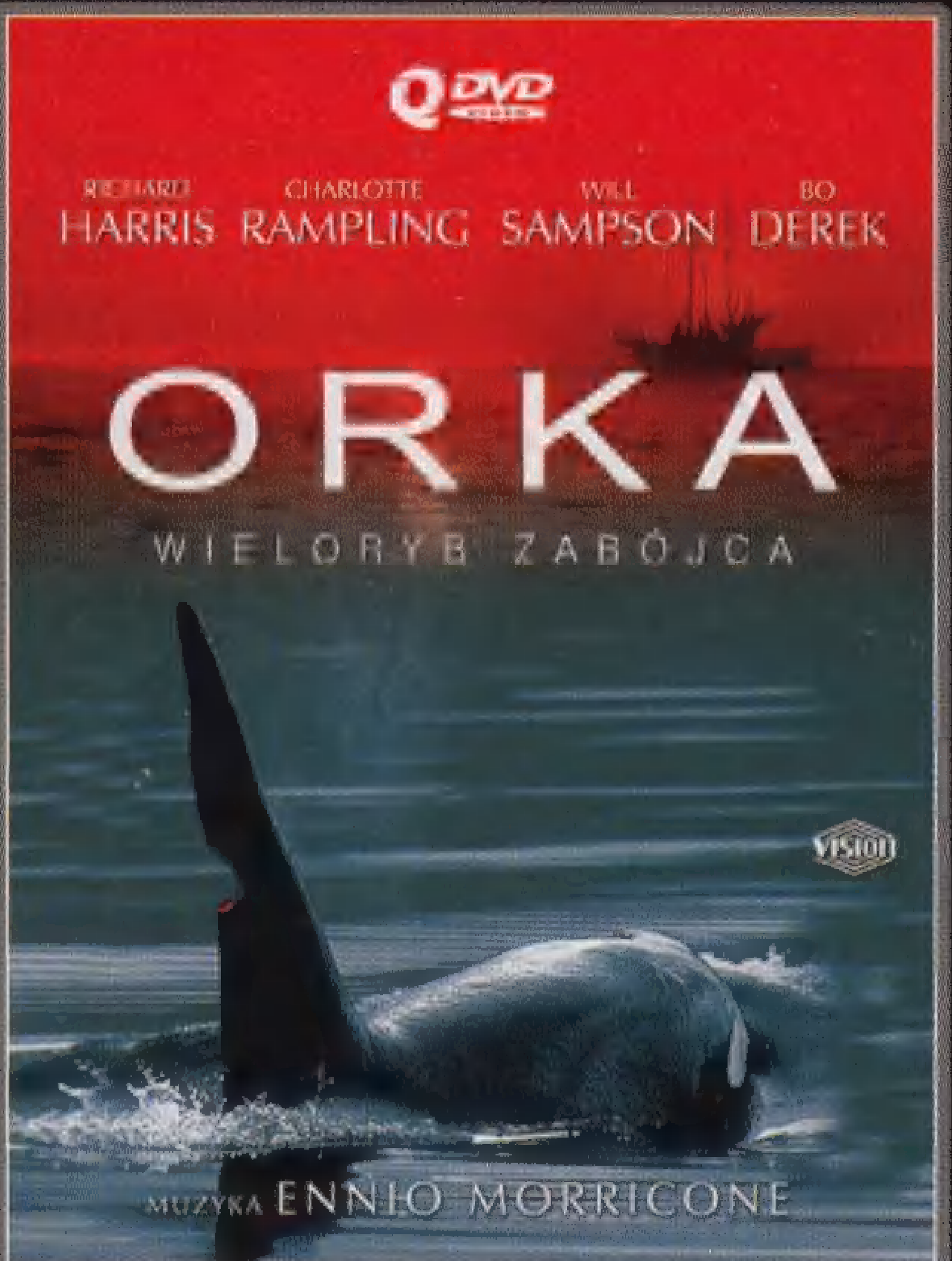
wstępny projekt okładki

burzliwe życie legendy kina

Brawurowa rola Roberta Downeya Jr. w biografii największej legendy w historii kina. Charles Chaplin rzucił świat na kolana tworząc postać dobrodusznego włóczęgi, którego pokochali widzowie na całym globie. Film opowiada o jego drodze na szczyt, a także o wielu życiowych zakrętach. Chaplin był bowiem nie tylko największą ale i jedną z najbardziej kontrowersyjnych postaci światowego kina.

ORKA, WIELORYB ZABÓJCA

Orca, the Killer Whale, thriller, reżyseria: Michael Anderson
występują: Richard Harris, Charlotte Rampling



wstępny projekt okładki

zemsta drapieżnika

Kapitan Nolan jest doświadczonym wielorybnikiem. Podczas jednego z połowów zabija ciężarną samicę orki. Ten czyn zamieni jego życie w koszmar. Według teorii naukowej orki potrafią mścić się na zabójcach swoich bliskich. Nolan przekonuje się, że to prawda. Rozwścieczony samiec ściga go przez setki mil morskich, by w końcu doprowadzić do morderczego pojedynku oko w oko.

Club QDVD VIDEO **WYJĄTKOWE NAGRODY! WŁĄCZ SIĘ DO GRY.**

Szczegóły w pudełkach płyt QDVD oraz na stronie www.qdvd.interia.pl

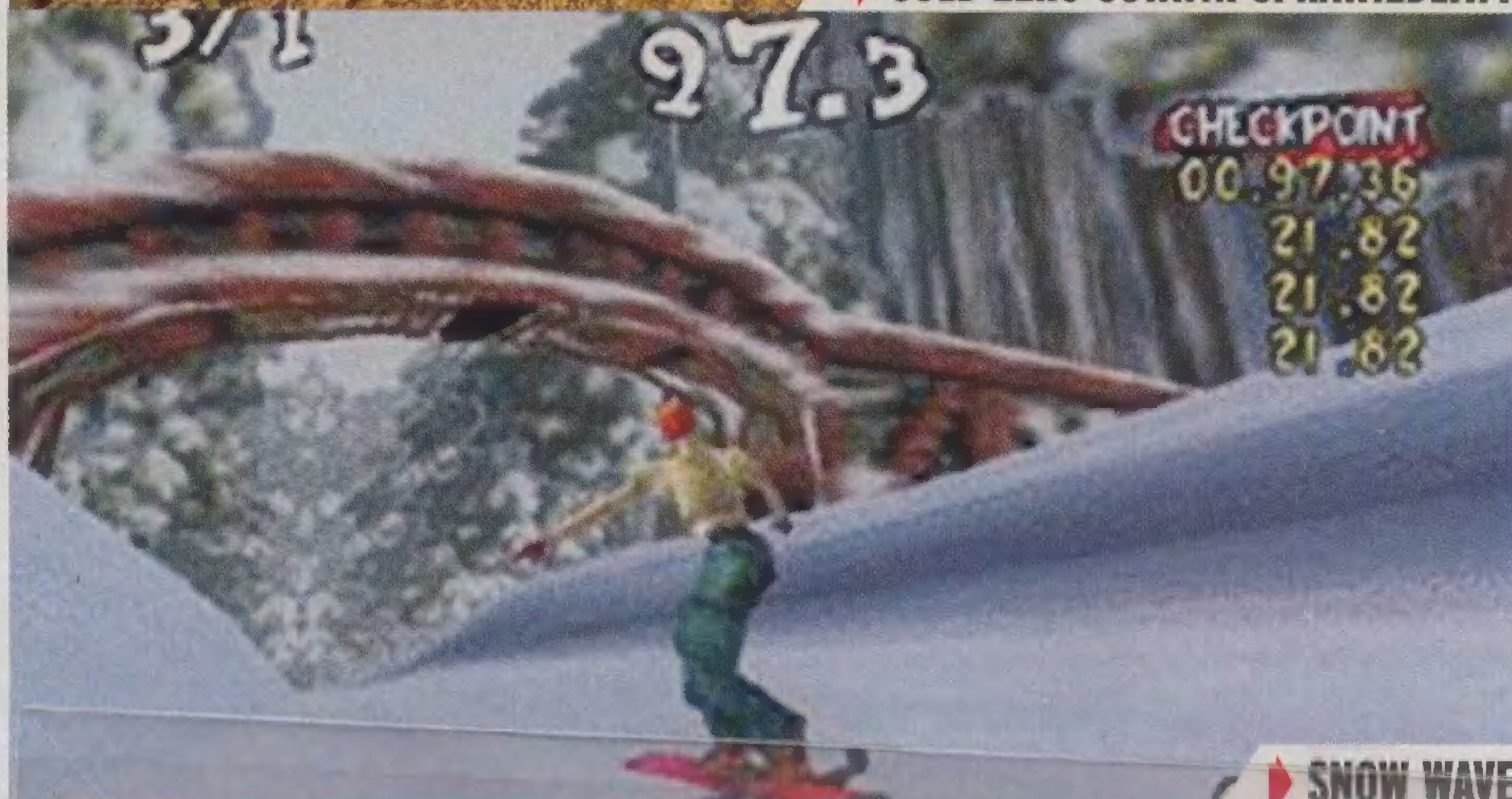
NOWY CYFROWY OBRAZ I DŹWIĘK

RMF FM · FILM · INTERIA.PL · wprost · VISION

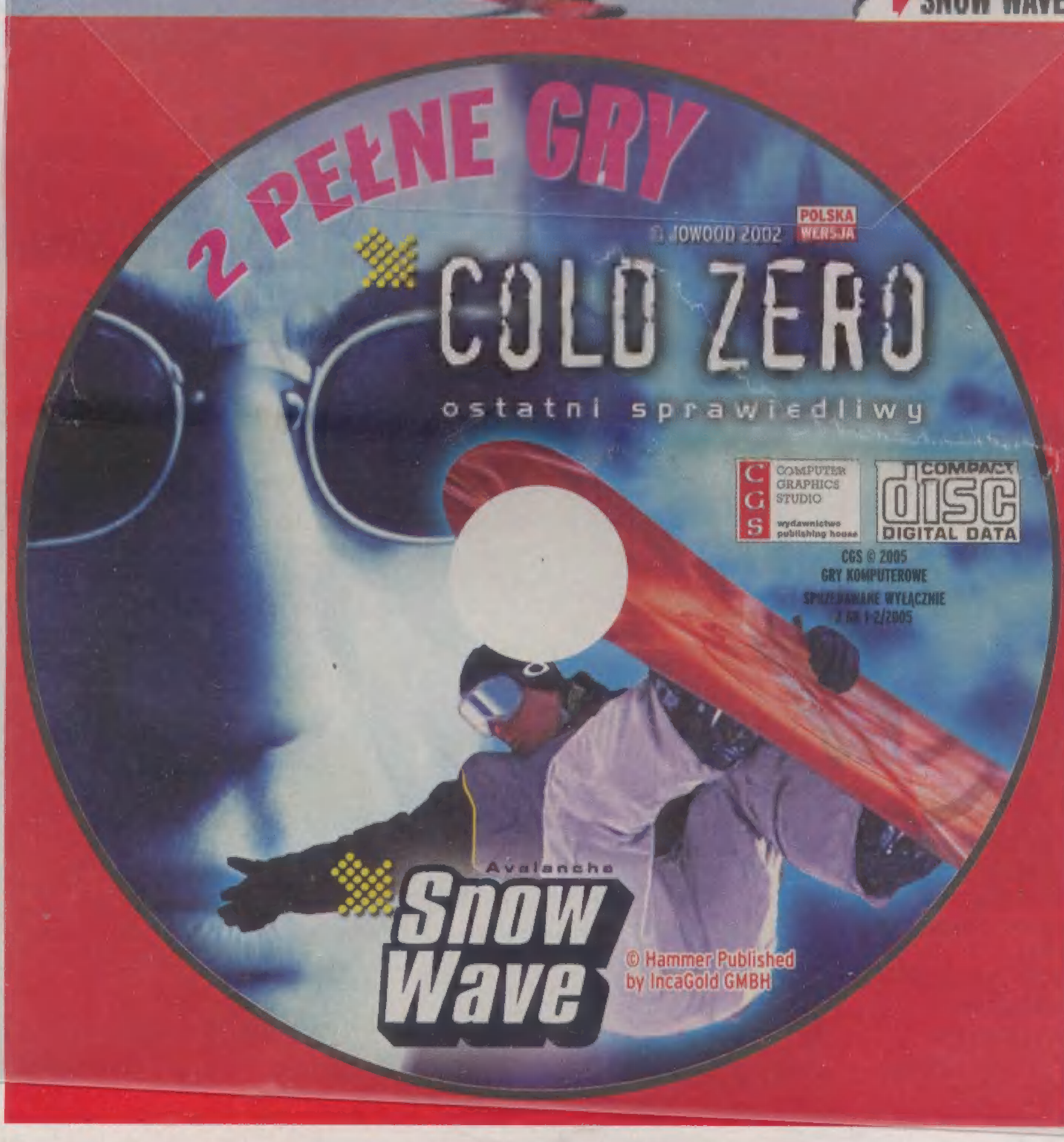
PEŁNE WERSJE



COLD ZERO OSTATNI SPRAWIEDLIWY



SNOW WAVE



WITAMY!

Witamy serdecznie w kolejnym numerze naszego magazynu. Z pewnością nie wszyscy Czytelnicy wiedzą, że "Gry Komputerowe" są najstarszym na rynku pismem o grach ukazującym się nieprzerwanie od 1993 roku! To szmat czasu, a co za tym idzie olbrzymie zmiany jakie zaszły na rynku oprogramowania i prasy na przestrzeni tych kilkunastu lat. W związku z tym my również musimy zacząć myśleć o zmianach. Dlatego ważna dla nas sprawą są Wasze opinie. W tym numerze (podobnie, jak w poprzednim) zamieściliśmy ankietę, która bardzo pomoże nam w podjęciu odpowiednich kroków, aby "Gry Komputerowe" ewoluowały we właściwym kierunku. Zwracamy się zatem z gorąca prośbą o udział w naszej ankiecie. Wśród jej uczestników, którzy nadeślą (nadesłali) ankiety zostaną rozlosowane atrakcyjne, nowe gry. A więc warto poświęcić trochę czasu, bo w ten sposób możecie pomóc nam i... sobie.

Do następnego spotkania!

PEŁNE WERSJE

RECENZJE

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE,
NR 01-02/2005, EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6
TEL. (22) 815-42-20 (GODZ. 9,00-16,30),
FAX (22) 812-68-29,
E-MAIL: CGS@CGS.COM.PL;
WWW: WWW.CGS.COM.PL

REDAKCJA
MAREK SUCHOCKI - RED. NACZELNY
DARIUSZ KAZIK - Z-CA RED. NACZ.,
MARCIN JAŚKACZEK - RED. PROWADZĄCY

REKLAMA I MARKETING
PRZEMYSŁAW GORĄCY,
E-MAIL: PGORACY@CGS.COM.PL

WSPÓŁPRACA
SEBASTIAN SZCZEPANIAK, KAROL BULSKI, AREK KOWALCZYK, JACEK PIETRUSZCZAK

REKLAMACJE PŁYT CD
PROSIMY PRZESYŁAĆ NA ADRES: JASIO@CGS.COM.PL

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house



COLD ZERO

OSTATNI SPRAWIEDLIWY

POLSKA WERSJA



Witamy Drodzy Czytelnicy. Jako pełną wersję w tym miesiącu przygotowaliśmy dla Was "Cold Zero: Ostatni Sprawiedliwy". Jest to połączenie gry akcji ze strategią czasu rzeczywistego. Do wykonania czeka aż 16 wciągających misji, podczas których będziecie musieli wykazać się dobrym refleksem, pomysłowością, umiejętnością przewidywania i sztuką rozważnego planowania swoich posunięć. Włóżcie więc płytę do czytnika i podczas instalacji przeczytajcie poniższą garść najważniejszych uwag dotyczących gry.

BIEDNEMU WIATR ZAWSZE W OCZY WIEJE

W grze wcielamy się w postać Johna McAffeya byłego członka oddziału specjalnego. Niestety podczas jednej z akcji Johnowi zadrżała ręka. A w zawodzie strzelca wyborowego nie ma miejsca na takie błędy. Zamiast porywacza zginął zakładnik. Wyrzucony z policji McAffey założył własną firmę detektywistyczną. Ale na tym polu także szło mu kiepsko. Niewiele osób chciało korzystać z usług byłego policjanta zabójcy.

INFO

Typ gry: Akcja/Strategia

Wersja językowa: Polska

Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Win: 95, 98, 2000, XP

STEROWANIE GRĄ

LMB – RUCH	S – UMIEJĘTNOŚCI
RMB – UŻYCIE BRONI	J – CELE MISJI
SHIFT – ROZGLĄDANIE SIĘ	I – EKWIPUNEK
CTRL – STRAFE	SPACJA – PODŚWIETLANIE PRZEDMIOTÓW
1-5 – WYBÓR BRONI	KURSORY – STEROWANIE KAMERĄ
L – PRZEŁADOWANIE	ENTER – ZMIANA KĄTA WIDZENIA KAMERY
Q – SKRADANIE SIĘ	F5 – SZYBKI ZAPIS
W – OSTROŻNY CHÓD	F9 – SZYBKIE WCZYTANIE
E – CHÓD	
R – BIEG	
M – MAPA	



Przyjmując głównie słabo płatne i monotonne zlecenia polegające na śledzeniu niewiernych żon, nasz bohater ledwo wiązał koniec z końcem. I gdy zdarzyła się okazja, żeby zarobić duże pieniądze, John bez wahania postanowił z niej skorzystać. Jednak zamiast wyjść na prostą, uzależnił się od mafii, dla której teraz musi pracować w ramach spłaty długu. I choć McAffey to dość cyniczny typ (nie ma co się dziwić), nie sposób go nie lubić. Do dzieła Drodzy Czytelnicy, pomóżcie Johnowi wybrnąć z tej trudnej sytuacji.

GŁÓWNE MENU

Po zainstalowaniu i włączeniu gry ujrzycie tabelkę z następującymi opcjami:

POJEDYŃCZY GRACZ - uruchomienie nowej, lub kontynuacja wcześniej zaczętej gry.

GRA W SIECI - zabawa przez Internet, do 16 osób na planszy.

OPCJE - zmiana ustawień graficznych, dźwiękowych, poziomu trudności oraz sterowania.

KONTYNUUJ GRĘ - wczytanie ostatniego zapisu.

WYJDŹ Z GRY - powrót do Windows

WAŻNE WSKAŹNIKI

Przed wyruszeniem na misję warto dowiedzieć się czegoś więcej o statusie i ogra-







niczeniach Johna. Ta wiedza może uratować Wam życie. Tak więc spójrzcie na tabelkę zatytułowaną "Ekran Gry" i odnajdźcie punkt 4, czyli parametry postaci. Zobaczycie tam pięć wskaźników. Zaczynając od samej góry będą to:

1. Ilość życia - aktualny stan zdrowia.
2. Stan kamizelki kuloodpornej - znacząco zwiększa szanse przeżycia
3. Ilość Energii - bardzo ważny pasek. Wykonując różne czynności, John męczy się. Każda z nich wymaga określonej ilości energii. Dlatego, gdy nie możecie podjąć jakiegoś działania najlepiej znaleźć ustronne miejsce i pozwolić chwilę odpocząć bohaterowi.

4. Wskaźnik widoczności - im dłuższy tym łatwiej przeciwnicy dostrzegą naszą postać. Prócz unikania oświetlonych miejsc bardzo pomaga używanie kamuflażu.
5. Wskaźnik głośności - pokazuje jak duży hałas robi John.

EKRAN GRY

- 1 - AKTUALNIE UŻYWANA BROŃ
- 2 - ILOŚĆ AMUNICJI
- 3 - TRYBY PORUSZANIA SIĘ
- 4 - PARAMETRY POSTACI
- 5 - AKTUALNE USTAWIENIA KAMERY
- 6 - EKWIPUNEK
- 7 - UMIEJĘTNOŚCI
- 8 - MAPA
- 9 - CELE MISJI
- 10 - PANCERZ, APTECZKA I KAMUFLAŻ
- 11 - KOMPAS

Tyle jeśli idzie o parametry postaci, teraz zerknijcie na punkt 10 w tabelce. Obejmuje on trzy kratki, które od lewej odpowiadają:
1. Menu apteczek - tylko tutaj można skorzystać z posiadanych w ekwipunku bandaży i apteczek.
2. Menu wyboru kamizelki kuloodpornej - chyba wiadomo, co tutaj wybieramy.
3. Menu Kamuflażu - pozwala na zmienianie ubrań i przebrań w zależności od środowiska, w jakim przebywamy. Zmniejsza wskaźnik widoczności. Bardzo ważna rzecz, której niedocenianie z reguły ma opłakane skutki. Ponieważ zawsze walczymy z przeważającą ilością przeciwników, jedyna szansa na zwycięstwo to ciche i stopniowe eliminowanie kolejnych oponentów.



STATYSTYKI I UMIEJĘTNOŚCI

Po naciśnięciu S przechodzimy do menu umiejętności. Za realizowanie celów misji, zabijanie oraz ogłuszanie przeciwników (za ogłuszenie jest więcej punktów niż za pozbawienie życia) zdobywamy punkty doświadczenia. A te można poświęcić na powiększenie 4 statystyk:
1. Siła - wpływa na energię i ilość sprzętu, który udźwignie John. Warto zadbać o tą cechę, bo przy przeciążeniu nie można wykonywać pewnych czynności.
2. Walka - najważniejszy ze wszystkich czynników, wpływa na zdolności bojowe bohatera.





3. Technologia - zdolności techniczne, np. otwieranie sejfów.
4. Kamuflaż - poprawia zdolności ukrywania się w terenie.

Oprócz powyższych statystyk, John posiada jeszcze pięć specjalizacji w posługiwaniu się konkretnymi rodzajami broni. Opis i tłumaczenie ich wydaje nam się zbędne, wiec po prostu je wymienimy: walka wręcz, pistolety, pistolety maszynowe, strzelby i karabiny. W zależności od preferowanego sposobu rozgrywki można rozwijać interesujące nas umiejętności.

To już chyba wszystkie najważniejsze rzeczy, jakie powinniście wiedzieć na temat rozgrywki w "Cold Zero". Życzymy miłej zabawy i do zobaczenia za miesiąc! ■


GameRanking.pl
GameRanking.pl
GameRanking.pl
GameRanking.pl
PROGRAMY
Mój Komputer 2/2004
9,90 zł
Projektant Wnętrz
Zaprojektuj swoje wnętrze marzeń. Do wyboru wiele rodzajów mebli, drzwi ścian, itd.
Kurs PHOTOSHOP CS
Multimedialny kurs programu do grafiki bitmapowej. Pełny pakiet dla początkujących.
Taryfa celna
Zobacz jak kształtują się cła po wejściu Polski do Unii Europejskiej
WWW STUDIO 2004
Zaprojektuj swoją wymarzoną stronę internetową i opublikuj w sieci. Jeśli jesteś laikiem - skorzystaj z wielu przygotowanych szablonów.
Pudełko plastikowe typu DVD w zestawie.
9,90 zł
2/2004 MÓJ KOMPUTER
SZUKAJ W KIOSKU
MUZYKA
MUSIC CD 2/2004
SZUKAJ W KIOSKACH
3,95 zł
Miesięcznik o muzyce klubowej (techno, trance, house), a w nim: gwiazdy, imprezy, testy sprzętu. A do tego co miesiąc PŁYTA CD!
W tym numerze: MIKKO - Goblin Records, Trance Explosion, iRIVER.
Więcej Muzy, więcej Beatu, więcej Basu
Płyta AUDIO z 10-cioma utworami!
DODATKOWO NA CD: Ejay 360 Extreme DEMO
GRY PC
MEGAPACK 2/2004
SZUKAJ W KIOSKU!
5 PEŁNYCH WERSJI 2CD
19,90 zł
Opakowanie plastikowe w zestawie! 2CD
Chariots of War (PL) przeniesie Cię 4000 lat wstecz do kolebki naszej cywilizacji gdzie potężne imperia walczyły o wodę, zasoby i terytorium. Strona gry : www.COW.play.com.pl Pełna polska wersja językowa. 2CD.
POLSKA PREMIERA: CHARIOTS OF WAR PL oraz dodatkowo: FIRE FIGHTER PL, ROLLER CASTER WORLD, MAHJONG TURBO, THE
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500
WWW.PLAY.PL
Szukaj w KIOSKU !
Zoo Empire
Zostań menedżerem najbardziej niezwykłego i egzotycznego zoo na świecie. Zoo Empire pozwoli Ci na zbudowanie ogrodu zoologicznego Twoich marzeń, zaczynając od kawałka zabranej ziemi. Możesz też pokonać wszystkie szczeble kariery w istniejącym już zoo.
POLSKA WERSJA
W grze znajdziesz:
Ponad 40 gatunków zwierząt, w tym te zagrożone wyginięciem
Ponad 200 różnych budynków i obiektów
Tryb kariery podzielony na 30 epizodów
Wbudowany edytor terenu, który pozwoli Ci stworzyć wymarzone zoo
Cienie i odbicia w czasie rzeczywistym
SZUKAJ W KIOSKACH
PREMIERA W SUPER CENIE !
Zoo Empire to nie tylko świetna zabawa. To również niezwykle realistyczna symulacja ogrodu zoologicznego, która pozwoli Ci zapoznać się z różnymi gatunkami zwierząt, ich zwyczajami i środowiskiem.
Zmiany pogody i pory dnia
Doskonałą grafikę 3d
19,90 zł
WWW.ZOO.PLAY.COM.PL
19,90 zł
2CD
ZOO EMPIRE PL
NITRO FAMILY
TANK O BOX PL
ANTY POPUP PL
ALIEN SHOOTER GOLD PL
ALIEN SHOOTER PL + DODATEK PL - FIGHT FOR LIFE
SZUKAJ W SKLEPIE
19,90 zł
MAXGAME 10/2004
5 PEŁNYCH WERSJI
W Deactivation gracz przejmuje kontrolę nad specjalną jednostką droidów, której celem jest walka z terroryzmem.
Twoim zadaniem będzie unieszkodliwienie systemów obronnych przeciwnika, zniszczenie wrogich droidów i uwolnienie zakładników.
DEaktywacja
W grze znajdziesz:
oryginalną kombinację strategii, zagadek i akcji
emocjonującą rozgrywkę
15 poziomów
dynamiczne walki
bogaty wybór droidów
15 PEŁNYCH WERSJI
CD MANIAK
25 PEŁNYCH WERSJI GIER PC
9,90 zł
PREMIERA: DEAKTYWACJA PL
POLSKA PREMIERA!
Opakowanie plastikowe w zestawie! 2CD
9,90 zł
CD MANIAK 1/2005
JUŻ W KIOSKU
POLSKA WERSJA
CD MANIAK ZAWIERA :
Cdmaniak 1/2005. Na 2 CD - znajdziesz 15 pełnych wersji w tym: DEACTIVATION PL, PACIFIC WARRIORS 2, ROLLER COASTER WORLD, 3D SNOOKER i inne... Szukaj w kioskach i w sklepach!
100% w PLAY.pl
HALF LIFE 2
98% - ile?
GameRanking.pl
www.MAXsms.pl
MAX SMS



GAMERANKING.PL
Nowości
...oraz 119 innych nowości na stronie www.play.pl
Polecamy
...oraz 1952 innych gier na stronie www.play.pl
Programy
...oraz 647 innych programów
Akcesoria
...oraz 456 innych akcesoriów
240 tys odwiedzin
unikalnych w listopadzie 2004 - THANKS!
www.PLAY.pl
Szukaj sklepów z logo PLAY-SHOP. Zawsze dostaniesz w nich Miesięcznik Gamer EXTRA za darmo, oraz fachową obsługę i duży wybór gier i programów.
MaxKids EXTRA 1/2005
JUŻ W KIOSKU
Nowy kwartalnik, z najnowszymi utworami muzycznymi!
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
Techno - Trance - Clubbing!
18 utworów czołowych
Musisz to mieć !
PŁYTA AUDIO!
Pudełko plastikowe w zestawie!
GAMER 1/2005
SZUKAJ W KIOSKACH
4 pełne wersje
4 Pełne wersje: Aqua Digger 3D PL, Skrzaty PL, Zaginiony Skarb PL, Tito Mine Cart Racer oraz wiele dodatkowych gier w wersji demo. Kupując ten zestaw oszczędzasz 57zł (tyle te gry kosztują razem w sklepie).
Zawiera plastikowe opakowanie typu
4 pełne wersje:
VIETNAM MED-EVAC - symulator śmigłowca, na doskonałym silniku RENDERWARE (GTA Vice City...) XOP - super retro strzelanka - przypomnisz sobie Space Invaders i Galaga? TITO MINE CART RACING - zręcznościówka dla każdego MATEMATYKA - Gimnazjum ...oraz dodatkowo wiele wersji demo, shareware itd.
3 pełne wersje gier + 1 pełny program!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
Doręczenie przez pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzie
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Zamówienia na fakturę VAT - tylko przez telefon
Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, grafnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl
PROMOCJA
GAMER EXTRA 1/2005
ZAMÓWIENIA
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
www.play.pl
play@play.com.pl
MaxKids 1/2005
JUŻ W KIOSKU
FILM DVD 1/2005
JUŻ W KIOSKU
KOMPUTER CD 10/2004
JUŻ W KIOSKU
2 pełne wersje gier dla dzieci: PIRATE PLANET oraz PAC QUEST. Poza tym na płycie znajdziecie wiele dodatkowych wersji demo oraz gier i zabaw dla dzieci.
SABRINA Nastoletnia Czarownica - 4 odcinki animowanego serialu dla dzieci. Pełny polski dubbing.
Zawiera PLASTIKOWE OPAKOWANIE TYPU DVD.
Płyta DVD
Pełne wersje: Ejay DANCE Superpack - POLSKA WERSJA oraz Katalog płyt CD PL, Flow charts PRO, Pasjanse, Kliparty wektorowe świąteczne 1000szt. oraz wiele innych...
NAGA PRAWDA O GRACH!
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500



SNOW WAVE



Snow Wave to symulator zawodów snowboardowych. Gra prócz zwykłych wyścigów oferuje także możliwość rywalizacji w skokach oraz robieniu tricków. Wybierzcie jednego z czterech zawodników, przyodziejcie go według własnego gustu i ruszajcie na trasę.

INFO

Typ gry: Zręcznościowa
Wersja językowa: Angielska
Wymagania: PIII 500MHz, 64 MB RAM, WIN: 98, ME, XP.

Jeżeli po umieszczeniu płyty w czytniku gra nie wystartuje sama, należy odpalić ją ręcznie. W tym celu trzeba uruchomić z katalogu Snow plik SnowWave.exe, a następnie kliknąć go dwa razy. Gra nie wymaga instalacji, więc od razu włączy się menu konfiguracji. Niestety istnieje pewien szkopuł. Ekran konfiguracji jest wyłącznie w języku hiszpańskim i nie można tego zmienić. Ale nie martwcie się, służymy pomocą. U dołu znajdziecie dwa przyciski: "Cancelar" to oczywiście anuluj, a "Aceptar" to zastosuj. Przejdźmy do poszczególnych zakładek:





1. "Video" - ustawienia graficzne.
"Tarjeta de Video" to karta graficzna. Tutaj znajduje się sterownik karty graficznej, który ustawiony jest domyślnie. "Aceleracion 3D" - akcelerator 3D, także ustawiono domyślnie. Poniżej mamy rozdzielczość. I tu uwaga, gra obsługuje wyłącznie 16 bitową głębie kolorów! Kolejne trzy opcje odpowiadają za jakość wyświetlanego obrazu. Oczywiście odbywa się to kosztem mocy komputera, dlatego na słabszych konfiguracjach najlepiej z nich zrezygnować. A są to: "Filtro Billineal" - filtrowanie bilinearne, "Z-Buffer Correccion Perspectiva" - korekcja perspektywy i "Taransparencias" - przezroczystość.



2. "Control" - opcje dotyczące obsługi gry.





miast dzięki "Tipo de Joystick" można wybrać rodzaj Joysticka, jeżeli posiadamy takowych więcej niż jeden.

3. "Audio" - ustawienia dźwięku.

Tutaj znajdziemy napis "Trajenta de sonido", który oznacza kartę dźwiękową. Jeżeli nasze cacko potrafi generować dźwięk przestrzenny, skorzystajmy z poniższych dodatkowych opcji.

EKRAN GRY

- A - DŁUGOŚĆ TRASY
- B - AKTUALNA POZYCJA
- C - CZAS
- D - PUNKTY ZA SKOKI I AKROBACJE
- E - AKTUALNA PRĘDKOŚĆ

W okienku "Tipo" można wybrać rodzaj kontrolera gry:
a. "Teclado" - klawiatura
b. "Raton" - myszka
c. Joystick - to chyba nie wymaga tłumaczenia

Kliknięcie na "Panel de Control" uruchomi panel sterowania. Nato-

4. "Conexion" - ustawienia sieciowe

W tej zakladce są opcje pozwalające wybrać i skonfigurować połączenie z internetem. Nie ma tu żadnych obco brzmiących i niezrozumiałych nazw, więc z pewnością każdy poradzi sobie sam.



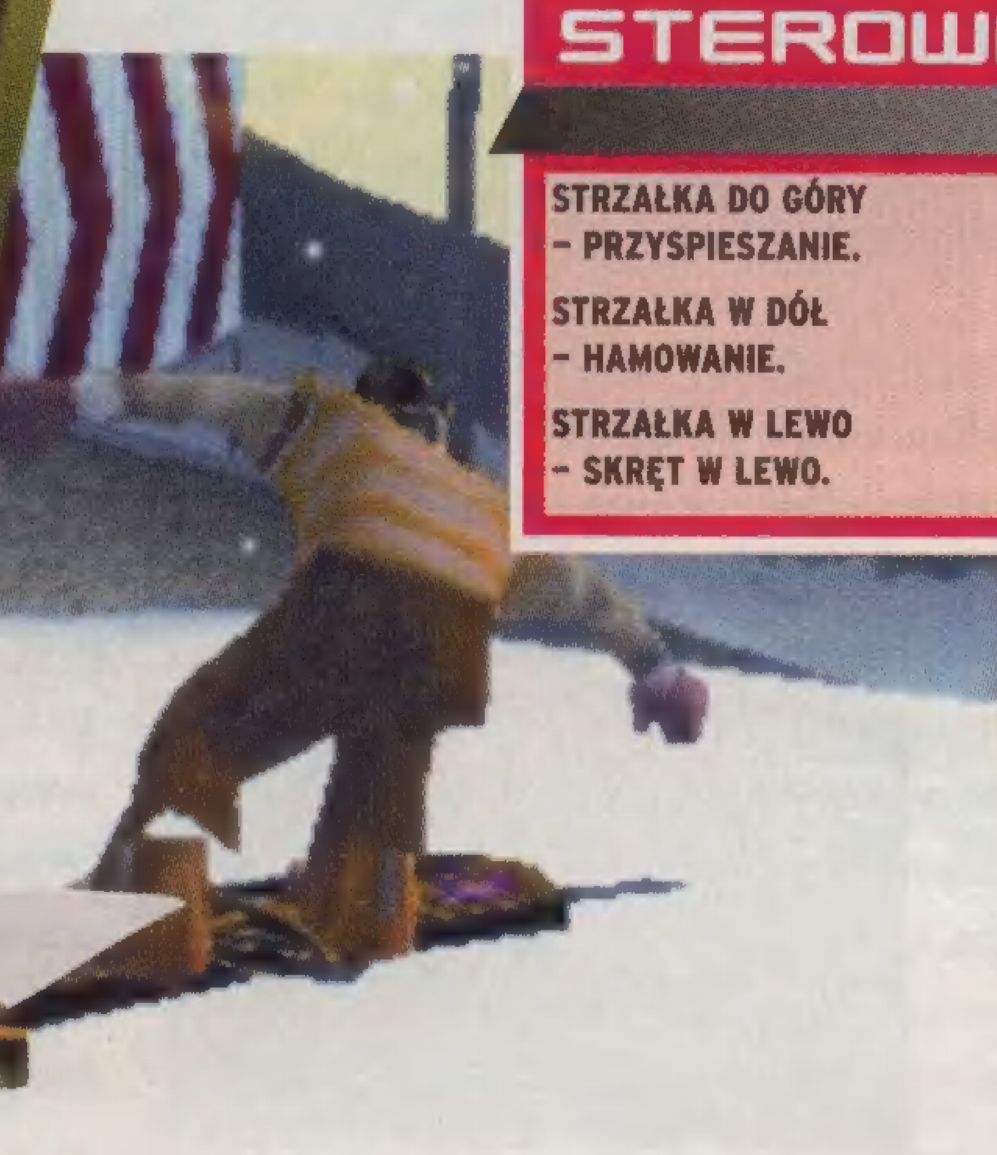


To w zasadzie tyle jeśli idzie o ustawienia. Pamiętajcie, że ekran konfiguracyjny sam włącza się jedynie przy pierwszym uruchomieniu gry. Potem należy uruchomić z płyty plik "Setup.exe". Przejdźmy teraz do samej gry. Nim pojawi się główne menu trzeba wybrać jeden z dostępnych języków. Gdy już to zrobimy, zobaczymy następujące opcje:

1. **Boardercross** - wyścig na czas.
2. **Big Jump** - skoki.
3. **Big Jump Races** - wyścigi ze skokami.
4. **Xtreme Tour** - mieszane dyscypliny.
5. **Configure** - konfiguracja gry.
6. **Multiplayer** - zabawa wieloosobowa.
7. **Exit** - wyjście.

STEROWANIE GRĄ

STRZAŁKA DO GÓRY - PRZYSPIESZANIE.	STRZAŁKA W PRAWO - SKRĘT W PRAWO.
STRZAŁKA W DÓŁ - HAMOWANIE.	SHIFT - PRZYKUCNIĘCIE.
STRZAŁKA W LEWO - SKRĘT W LEWO.	CTRL - SKOK (MOŻLIWY TYLKO JEŚLI WPIERW TRZYMALIŚMY SHIFT).



Pomiędzy powyższymi opcjami poruszamy się wyłącznie za pomocą strzałek. Wybór zatwierdzamy "Enterem", a anulujemy poprzez naciśnięcie "Esc".

Na koniec czysto praktyczna rada. Podczas wyścigu czerwone flagi należy objeżdżać z lewej strony, natomiast niebieskie z prawej. Za każdą źle objechaną flagę dostaniemy ostrzeżenie od sędziów. A po zebraniu siedmiu upomnień zabawa się kończy. Życzymy miłego grania. ■

SZORTY

Star Wars po raz X
Kolejna gratka dla wielbicieli Gwiezdnej Sagi. Powstający w studiach Petroglyph Star Wars: Empire At War będzie RTS-em, którego akcja została osadzona pomiędzy trzecim, a czwartym epizodem. Na temat fabuły niewiele wiadomo, autorzy obiecują jednak, że opowiedzieć będziemy się mogli po jednej ze stron znanego z filmu konfliktu. Premiera pod koniec 2005 roku.

The Suffering 2
Sympatycy The Suffering mogą zacierać rączki. W The Suffering 2 ponownie wcielimy się w Torque'a, który tym razem zawita do Baltimore, aby w tym uroczym miasteczku wyrzynać w pień potwory (w tym 15 zupełnie nowych). Ciekawostką jest fakt, że w zależności od preferowanego trybu grania (rzeźnia totalna lub jedynie eksterminacja z konieczności), inny będzie rozwój fabuły.

AMD okradzione
Potencjalni nabywcy procesorów AMD powinni mieć się na baczności. Witryna DigiTimes poinformowała, że w sprzedaży może znajdować się blisko milion procesorów serii K7 i K8 wykradzionych z fabryk AMD. Problem w tym, że owa partia to procesory wadliwe, które pierwotnie miały zostać zniszczone. Sprawcy zamieszania zostali złapani, AMD mówi, że zaginęło jej tylko 60.000 procesorów, a wniosek z tego jeden - lepiej uważać, co się kupuje.

Kolejne opóźnienie
Na Retribution przyjdzie nam poczekać do 2007 roku. Może jednak warto, skoro autorzy zapowiadają grę jako nowatorski FPS, który po raz kolejny podniesie poprzeczkę. Gra tworzona jest na nowatorskim silniku Reality, który ponoć Havoka zjada na pierwsze śniadanie. Grafika ma być w pełni fotorealistyczna, wrogowie inteligentni niczym żywi przeciwnicy, no krótko pisząc - Ameryka. Jeśli jesteście zainteresowani tytułem odsyłamy na stronę http://deadlyretribution.com/. Wkrótce wrócimy do tematu.

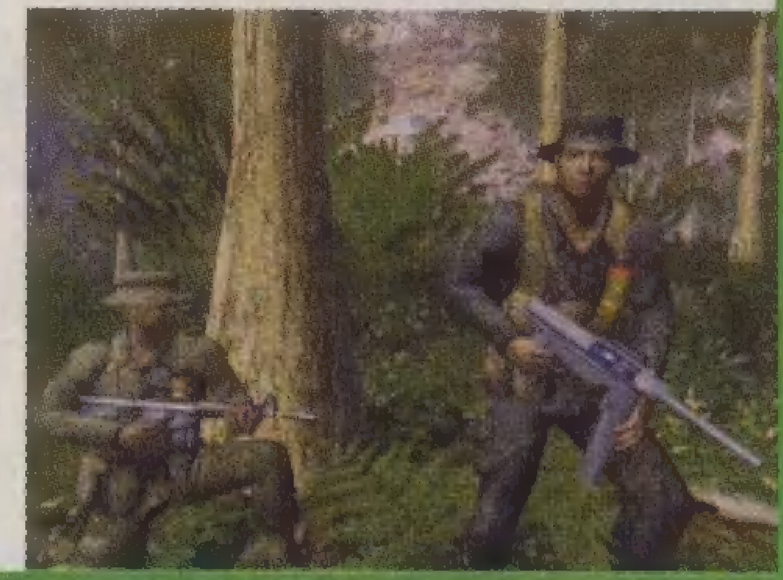
ELITE WARRIORS: VIETNAM

PRODUCENT: NFUSION INTERACTIVE WYDAWCA: BOLD GAMES PREMIERA: 2005





Namnożyło się ostatnio FPS-ów osadzonych w Wietnamie. W EW: V staniemy na czele wyspecjalizowanych oddziałów SOG (Studies and Operations Group), w skład których wchodzą m.in. słynne Zielone Berety. Zadanie: walka za linią wroga i wykonywanie niewiarygodnie trudnych misji, przy których zwykły Marines narobiłby ze strachu w spodnie. Będziemy uczestniczyć w zadaniach ratunkowych (pamiętacie Rambo - przecież ktoś musi odnaleźć zestrzelonych amerykańskich pilotów, czy więźniów), atakach na wietnamskie konwoje, okrywaniu silnych zgrupowań wroga, atakach lotniczych (czy oznacza to, że będzie można osobiście pilotować samoloty - nie wiadomo) oraz typowych FPS-owych misjach. Nie zabraknie bezpośrednich starć z wrogiem, a oddział będziemy mogli osobiście wyposażyć w oryginalną broń owych czasów. Screeny nie różnią się od tego, do czego przyzwyczaiły nas inne "wietnamskie" gry, ale może warto poczekać.



CRASHDAY

PRODUCENT: MOON BYTE STUDIOS **PREMIERA:** I POŁOWA 2005

Szykuje się sporo radochy dla wielbicieli czterech kółek. Zbliżający się wielkimi krokami Crashday zapowiadany jest jako spadkobierca klasycznych Stunts, Carmageddon i Destruction Derby w jednym. Autorzy tej zakręconej samochodówki dla wielbicieli stłuczek, obiecują realistyczny model jazdy, absolutnie nieograniczone mapy, oraz łatwy w użytkowaniu edytor torów, dzięki któremu zaprojekujemy własne trasy. Ponieważ ideą gry mają być efektowne kraksy, nie zabraknie oczywiście zaawansowanego modelu zniszczeń (odpadające koła, elementy karoserii, czy tłukące się reflektory i szyby). Poza trybem kampanii dla pojedynczego mistrza kierownicy, gra oferować ma również rozgrywkę multiplayer z kilkoma fajnymi trybami. Jednym z nich jest np. Pass The Bomb Mode, w którym to w samochodzie gracza znajdzie się bomba. Tę, niczym kukułcze jajo, trzeba podrzucić przeciwnikowi, zanim wybuchnie. W grze dostępnych będzie 13 samochodów, które będziemy mogli do woli tunningować i ulepszać.

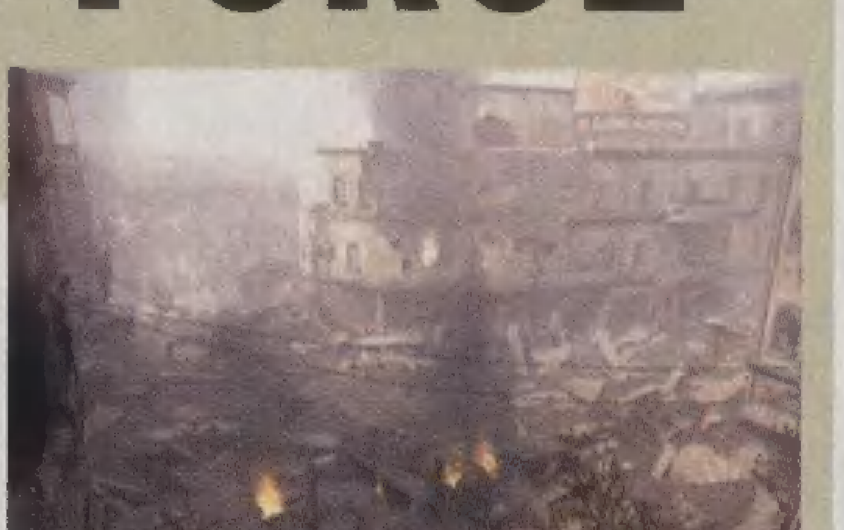




COMMANDOS STRIKE FORCE

WYDAWCA: EIDOS **DYSTRYBUCJA PL:** CENEGA POLAND **PREMIERA:** WIOSNA 2005

Dzielni komandosi powracają, ale po ostatnich operacjach wszystko się u nich zmieniło. CSF nie będzie grą taktyczną (jak poprzednie tytuły serii) ale rasowym FPS -em! Szok? Początkowo i my również byliśmy zaskoczeni, ale po zapoznaniu się z informacjami, czekamy na premierę. W grze pokierujemy trzema postaciami - Zielony Beret, Snajper oraz Szpieg. Każda z nich będzie rozwiązywać zadania we właściwym sobie stylu. W czasie zabawy odwiedzimy Rosję, Francję oraz Norwegię i weźmiemy udział w ekscytujących misjach. Autorzy obiecują, że dadzą nam możliwość zniszczyć nazistowski okręt, zastawiać pułapki na hitlerowców, a także spotkać się z francuskim ruchem oporu i wspólnie napsuć krwi Niemcom. Poza kampanią single w grze znajdą się także tryby multi.







THE SETTLERS V: DZIEDZICTWO KRÓLÓW

WYDAWCA: UBISOFT **DYSTRYBUCJA PL:** CD PROJEKT **PREMIERA:** MARZEC



Seria o sympatycznych Osadnikach znana jest chyba każdemu miłośnikowi gier komputerowych. Pierwsza część The Settlers była jednym z tych tytułów, dla których kupowało się poczciwą Amigę, a kolejne odsłony zdobywały serducha właścicieli "blaszaków". Już w marcu Osadnicy powrócą po raz piąty. Twórcy The Settlers: Heritage of Kings (w Polsce gra ukaże się z podtytułem Dziedzictwo Królów) zapowiadali wiele zmian i z tego co mogliśmy zauważyć grając w wersję demonstracyjną, słowa dotrzymali. Pierwsze co rzuca się w oczy, to oczywiście oprawa graficzna. Blue Byte stanęło na wysokości zadanie i złego słowa o stronie wizualnej powiedzieć nie można - jest ślicznie. Falujące na wietrze gałęzie drzew, zmieniające się warunki pogodowe (w tym cykl pór roku!), pełne detali postacie i zabudowania - to musi się podobać. I podoba się. Gra zdążyła już się ukazać na rynku niemieckimi zdobyła spore uznanie. Wersja anglojęzyczna właśnie trafia do sprzedaży. Wiemy na pewno, że w grze będzie 6 głównych bohaterów i to oni będą motorem napędowym fabuły. Niemniej trzonem rozgrywki będzie to, co w Settlersach najważniejsze - tworzenie tętniącego życiem królestwa przy pomocy ponad 70 różnych budowli, rozwijanie nauki, gospodarki oraz szlaków handlowych. Miłośnicy serii mogą odnieść wrażenie, że tytuł ten stał się poważniejszy, ale to akurat można zrozumieć. Osoby, które wychowały się na The Settlers dojrzały, a wraz z nimi dojrzała także gra. Najważniejsze jednak, że od lata nie zmienia się jedno - w Osadników wciąż chce się grać.



QUAKE 4

WYDAWCA: ACTIVISION **DYSTRYBUCJA PL:** LEM **PREMIERA:** 2005



Z dawna wyczekiwane premiery Dooma 3 i Half-Life'a 2 już za nami i zdawałoby się, że jeśli chodzi o FPS-y, nie ma już na co czekać. Tymczasem coraz pełniejszych kształtów nabiera Quake 4, za którym stoją programiści z Raven Software (autorzy m.in. serii Soldier of Fortune, czy Jedi Knight: Jedi Academy). Jak do tej pory w sieci ukazały się dopiero dwa screeny z Quake'a 4, który hulać będzie na mocno zmodyfikowanym silniku Dooma 3. Wielbiciele dynamicznego oświetlenia, mrocznych miejsc i zaskakujących sytuacji zapewne poczują się jak ryby w wodzie, kiedy gra ostatecznie się ukaże. Tym bardziej, że fabuła najnowszego Quake'a nawiązywać ma bezpośrednio do dwójeczki (autorzy całkowicie odeszli od dyskusyjnej koncepcji Quake'a 3). Zatem - po upadku Makrona, Stroggowie nie zostali unicestwieni, ale zebrali nowe siły. Niemniej jednak zrujnowana infrastruktura i system obronny planety pozwalają ludziom uderzyć na wrogów raz jeszcze ze zdwojoną siłą. Tym razem jednak, jak obiecują programiści, gracz nie będzie samotnym mścicielem, na własną rękę wymierzającym sprawiedliwość, ale stanie u boku innych marines, którzy z chęcią będą wspierać go ogniem. Nie wiadomo jeszcze, czy można będzie kierować drużyną, ale zważywszy na to, że do dyspozycji mają być również pojazdy, robi się ciekawie. Poza kampanią dla jednego gracza w Quake 4 nie zabraknie również trybu multiplayer.

AGE OF EMPIRES 3

DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT **WYDAWCA:** UBISOFT **PREMIERA:** GRUDZIEŃ 2005





Na temat kontynuacji Age of Empires dochodzą do nas sprzeczne informacje. Jakiś czas temu w magazynie PC Gamer ukazał się ekskluzywny materiał o grze, z którego wynikało, że ma ona mieć podtytuł Age of Discovery. Tymczasem w materiałach promocyjnych i wypowiedziach autorów podtytuł ten wcale się nie pojawia. Jakkolwiek by jednak trójeczka miała się nie nazywać, wiadomo na pewno, że powstaje na mocno zmodyfikowanym silniku Age of Mythology [illegible] - tu ciekawostka - silniku Havok, zastosowanym ostatnio w... Half-Life 2. Fani tego kultowego RTS-u nie mają się jednak o co martwić. Age nadal będzie RTS-em. Chodzi jednak o to, że Havok dysponuje w tej chwili najlepszą fizyką świata, dzięki czemu postacie w Age of Empires 3 zachowywać się będą równie realistycznie jak w [illegible] Half-Life'a 2 (ma to być widoczne zwłaszcza podczas bitew). Co do fabuły wiadomo już, że będzie [illegible] kontynuacją tej z drugiej części. Trafimy w czasy Krzysztofa Kolumba i weźmiemy udział w podboju Nowego Świata aż po rok 1850. Kampania, składająca się z 3 aktów, opowiadać będzie historię osadnika imieniem Black oraz jego rodziny. Całość zakończy się na klika lat przed Wojną Secesyjną. Z ciekawostek warto wymienić to, że nie trzeba będzie teraz budować magazynów do przechowywania zasobów, ale wszystko będzie rejestrowane w jednym miejscu. Poza kampanią czekają nas rozgrywki multi, w których wziąć udział będzie mogło do 8 graczy na raz. Poprowadzą oni do zwycięstwa jedną z 8 cywilizacji (na razie potwierdzono Francję, Hiszpanię i Anglię). Nacje będą się od siebie różniły specjalnymi jednostkami oraz usprawnieniami. Np. Francuzi będą potrafili zawierać sojusze z Indianami, a Anglicy mają mieć niezwykle stabilną ekonomię, co pozwoli im szybko wznosić budynki.

SZORTY

■ Rozwiązanie konkursów

HITMAN CONTRACTS

1. Iza Wysocka - Warszawa
2. Andrzej [illegible] - Warszawa
3. Magdalena Ziemak - Warszawa
4. Agnieszka Klażyńska - Gdynia
5. Piotr Kędracki - Terespol
6. Konrad Kera - Katowice
7. Janusz Zieliński - Warszawa
8. [illegible] Szpakowska - Kraków
9. Marcin [illegible] - Zielona Góra
10. Marcin Dyrlski - Nowy Sącz

TOCA [illegible] DRIVER 2

1. Teresa Drużba - Warszawa
2. Anna Dudek - Warszawa
3. Piotr Frydrych - Gdańsk
4. Paweł Hoinik - Żyrardów
5. Władysław Kowlich - Warszawa
6. Janusz Filipowicz - Nowy Targ
7. Bogusław Karwiński - Olsztyn
8. Daniel Gustaw - Przemyśl
9. Elżbieta Cygnik - Warszawa
10. Tadeusz Stolarski - Warszawa
11. Tomasz Wysocki - Reszów
12. Małgorzata Wilewska - Olsztyn
13. Ireneusz Nowak - Nowy Sącz
14. Dariusz Słupski - Warszawa



HALF-LIFE 2

INFO

Dystrybucja PL: CD Projekt

Producent: Valve Software

Wydawca: Sierra

Wersja językowa: Angielska

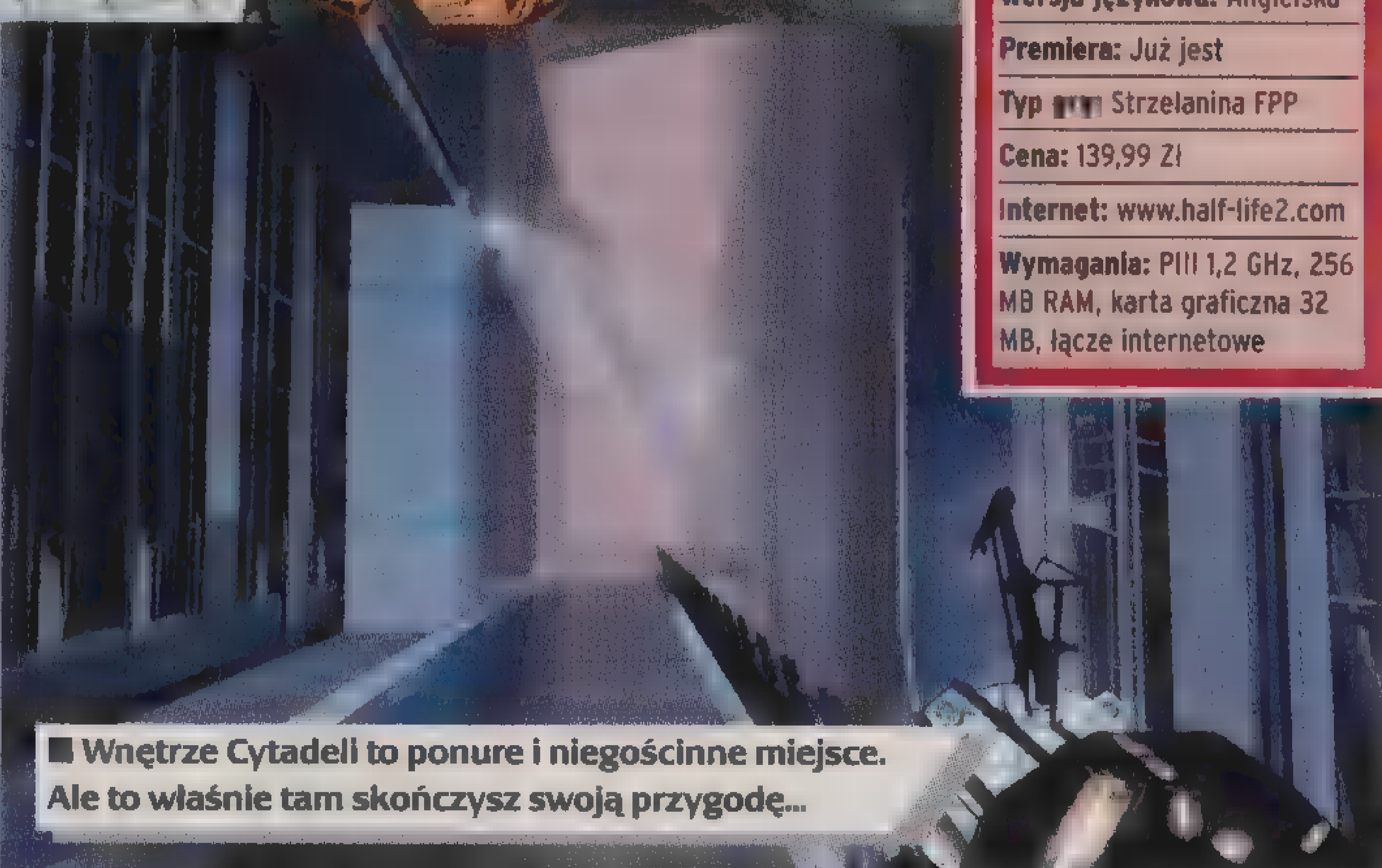
Premiera: Już jest

Typ [illegible] Strzelanina FPP

Cena: 139,99 Zł

Internet: www.half-life2.com

Wymagania: PIII 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, łącze internetowe



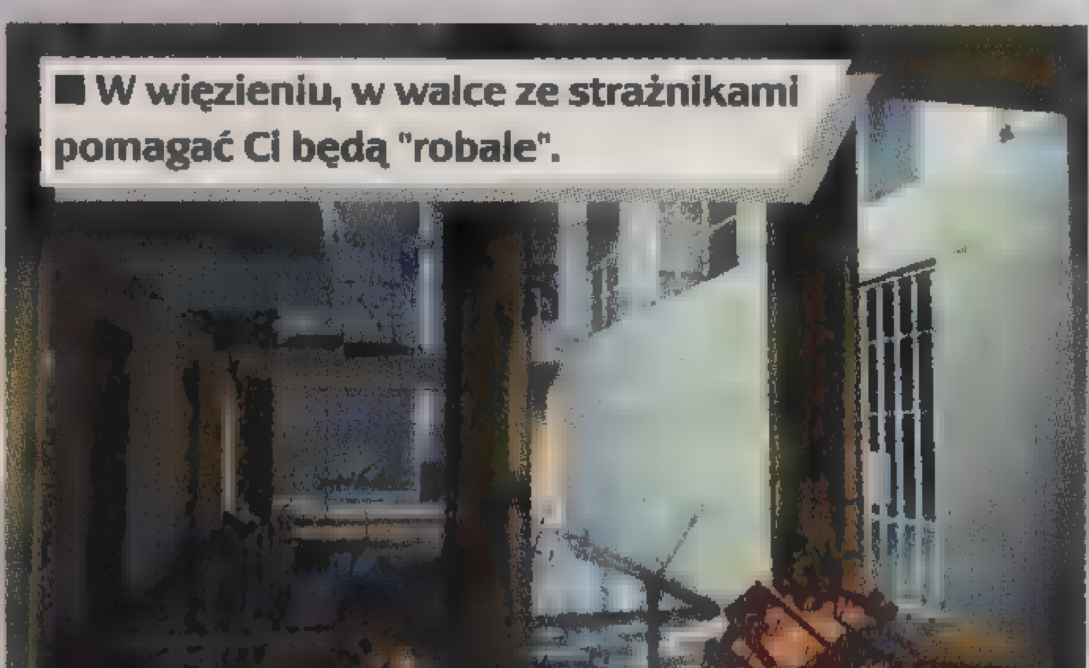
■ Wnętrze Cytadeli to ponure i niegościnne miejsce. Ale to właśnie tam skończysz swoją przygodę...

DETALE

- Najbardziej realistyczna fizyka w grach komputerowych
- Ponad 20 godzin gry
- Nowe rodzaje uzbrojenia i pojazdów
- Dodatek w postaci Counter Strike: Source

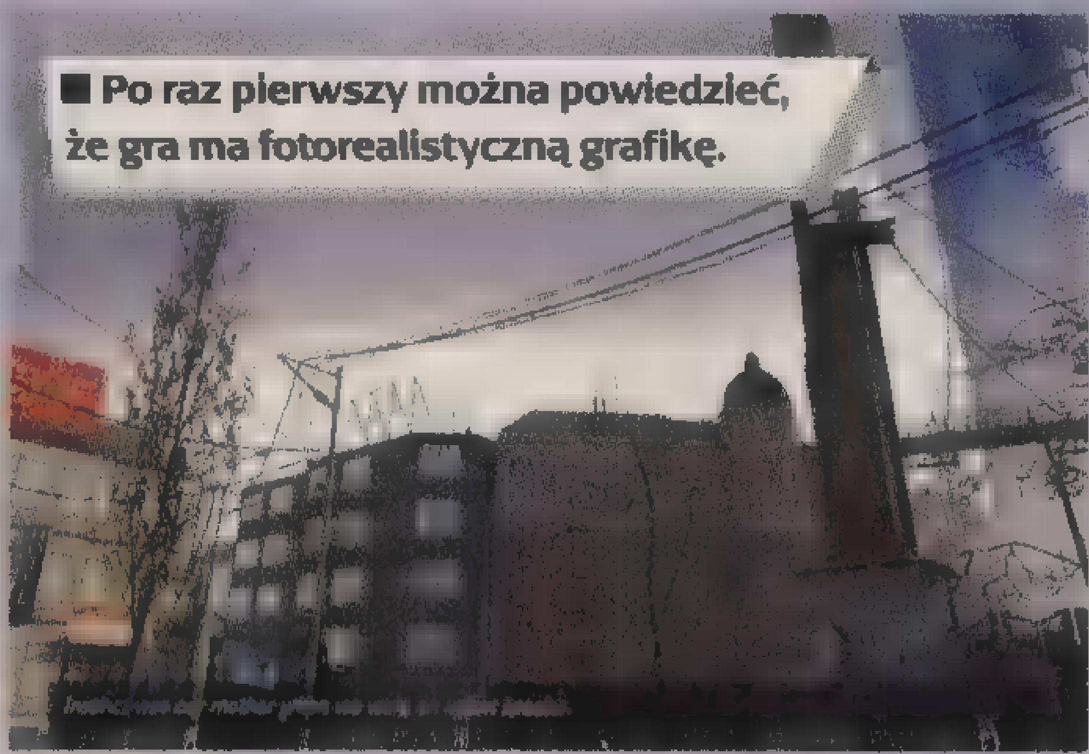
Kiedy gracz oczekuje na świetną grę przez 3 lata, a w międzyczasie jest "karmiony" kolejnymi jej prezentacjami, często się zdarza, że gdy w końcu kupuje upragnioną pozycję, ta nie [illegible] okazuje się tak dobra, jak się spodziewał. Half-Life 2 jest w tym przypadku wyjątkiem - nie tylko posiada wszystkie wymarzone funkcje, ale dodaje też od siebie masę "smaczków", których nigdy byśmy się po nim nie spodziewali.

■ W więzieniu, w walce ze strażnikami pomagać Ci będą "robale".



Od razu możemy śmiało stwierdzić, że mamy do czynienia z najlepszą strzelaniną FPP w historii gier komputerowych! Autorzy pokazali jak wiele można zdziałać, gdy ma się cel i dużo czasu na jego osiągnięcie. Obecnie w świecie gier, gdzie często piękna grafika jest celem samym w sobie (idealnym przykładem jest dla nas Doom 3), często zapominamy, że gry kupujemy po to, żeby w nie grać, a wyglądem cieszyć się przy okazji. Na szczęście HL2 jest równocześnie niedościgniony pod względem graficznym i nie ma konkurencji jeśli chodzi o grywalność. Jest wszystkim tym, czym chcieliśmy, żeby był...

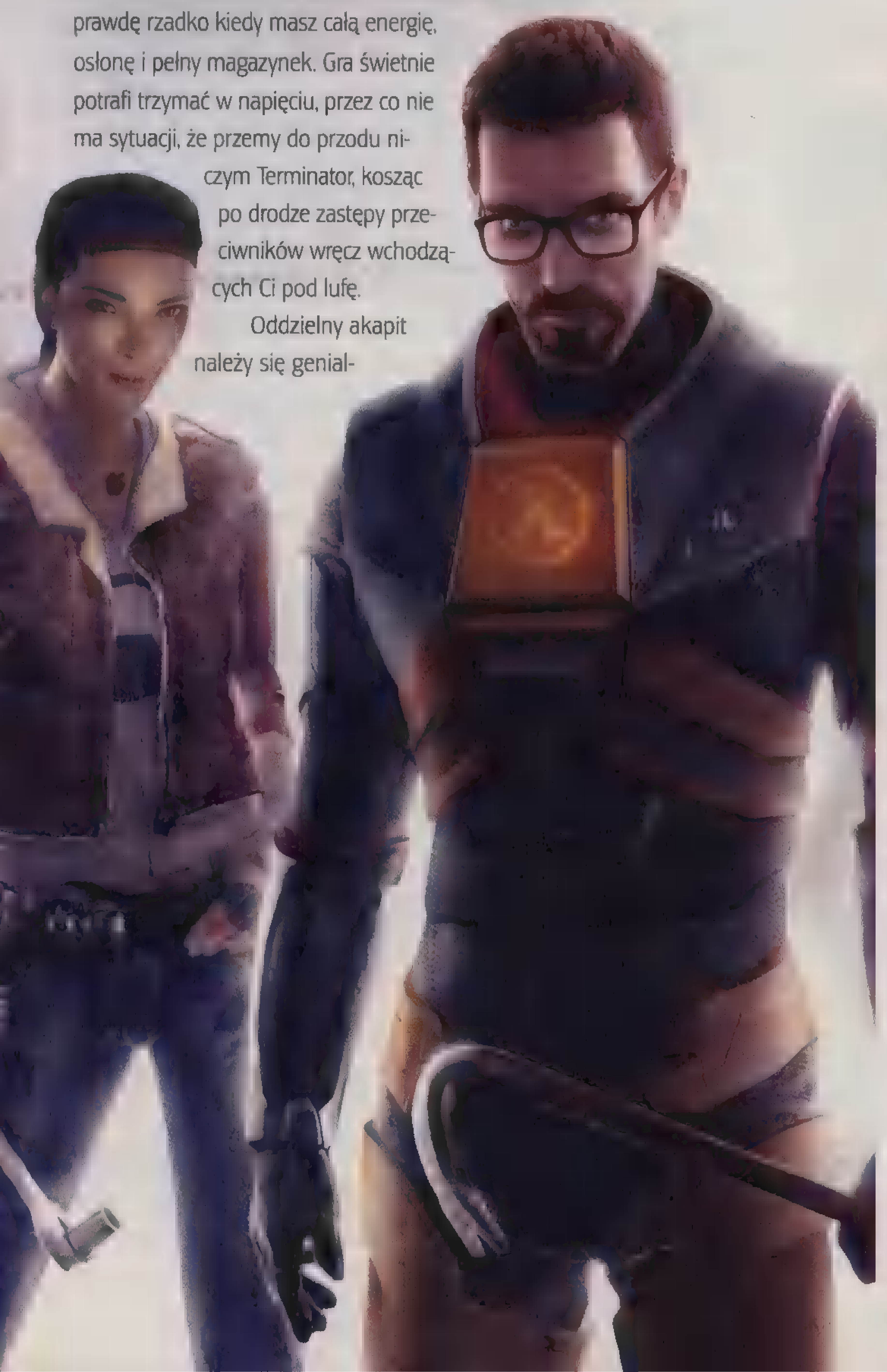
Głównym bohaterem gry ponownie jest Gordon Freeman, naukowiec wciągnięty w dość skomplikowaną historię, będący jej częścią i zarazem motorem napędowym. Akcja dzieje się gdzieś we wschodniej Europie, głównie w mieście C17 i jego okolicach. Warto przy tym wspomnieć, że w tej grze Gordon jest postrzegany jako ktoś wyjątkowy - jest niemal legendą ruchu oporu, napotkani rebelianci traktują go jak wybawiciela, a jego nazwisko Freeman (w dowolnym tłumaczeniu: wolny człowiek) nabiera dodatkowego, głębszego znaczenia. Czujemy, że napotykani ludzie oddadzą swoje życie, żebyś Ty mógł kontynuować walkę z "oku-



■ Po raz pierwszy można powiedzieć, że gra ma fotorealistyczną grafikę.

pantem". Ta niezwykła więź staje się widoczna także w drugą stronę - wspaniały wygląd napotykanych postaci, ich sposób zachowania i pomoc, jaką Ci oferują sprawia, że często mamy wyrzuty sumienia pozostawiając ich na pastwę losu w zatęchłych kanałach czy wąskich uliczkach miasta. Poza tym, historia opowiadana jest w takim tempie, z taką pasją, że nie potrzeba w niej umieszczać żadnych filmików przerywnikowych - cały czas czujemy się uczestnikiem akcji dziejącej się na ekranie. Na uwagę zasługuje też niesamowity, szczególnie dla nas, Polaków, klimat gry. Miasto C17 bardzo przypomina znane nam krajobrazy miejskie, obdrapane klatki schodowe, znajome samochody na ulicach, place zabaw, czy wielopiętrowe blokowiska. Zadziwiające, a zarazem pasjonujące jest również to, iż podczas gry naprawdę czujesz się pół-żywy (tytułowy Half-Life) - przeciwników jest tak dużo, a akcja jest tak szybka, że naprawdę rzadko kiedy masz całą energię, osłonę i pełny magazynek. Gra świetnie potrafi trzymać w napięciu, przez co nie ma sytuacji, że przemy do przodu niczym Terminator, kosząc po drodze zastępy przeciwników wręcz wchodzących Ci pod lufę.

Oddzielny akapit należy się genial-



WYBÓR GORDONA FREEMANA

■ 1. HALF-LIFE 2 - Kontynuacja dojrzalsza w każdym aspekcie, dopracowana i wymagająca, ale dająca niesamowitą satysfakcję z gry

■ 2. FAR CRY - Niezwykła swoboda [illegible] zwiedzaniu obszarów gry, piękna grafika i wciągająca fabuła dają tej grze zasłużone drugie miejsce

■ 3. DOOM [illegible] - Choć [illegible] dług[illegible] [illegible] przebił n[illegible] HL2, [illegible] jednak nie wnosi wiele nowego do gatunku i jedynie wielcy jego fani powinni się [illegible] niego zaopatrzyć

K O N K U R S



Pytanie:

Jak nazywa się miasto, w którym rozgrywa się większość akcji HL2?

Do wygrania:

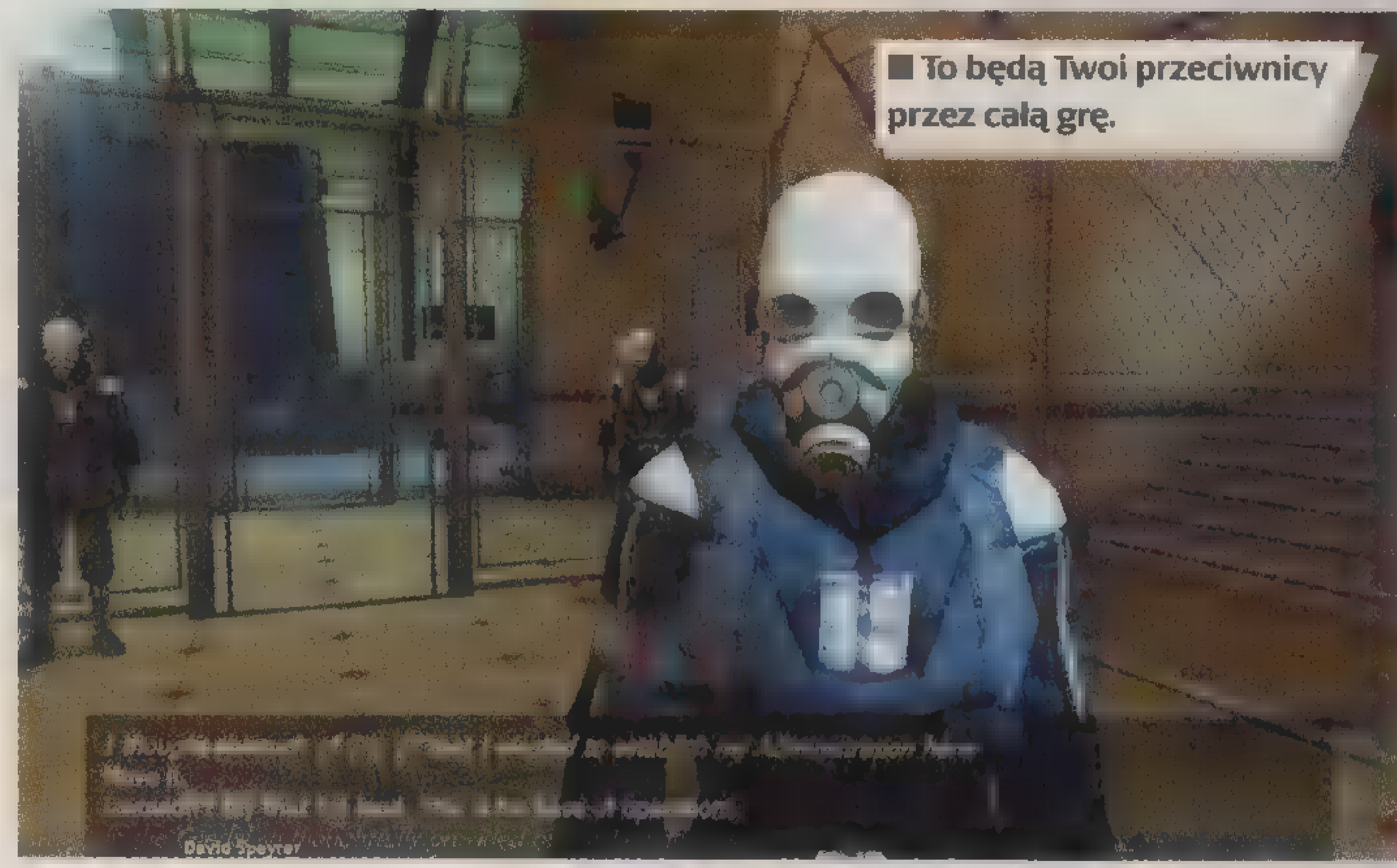
5 sztuk gry Half-Life 2

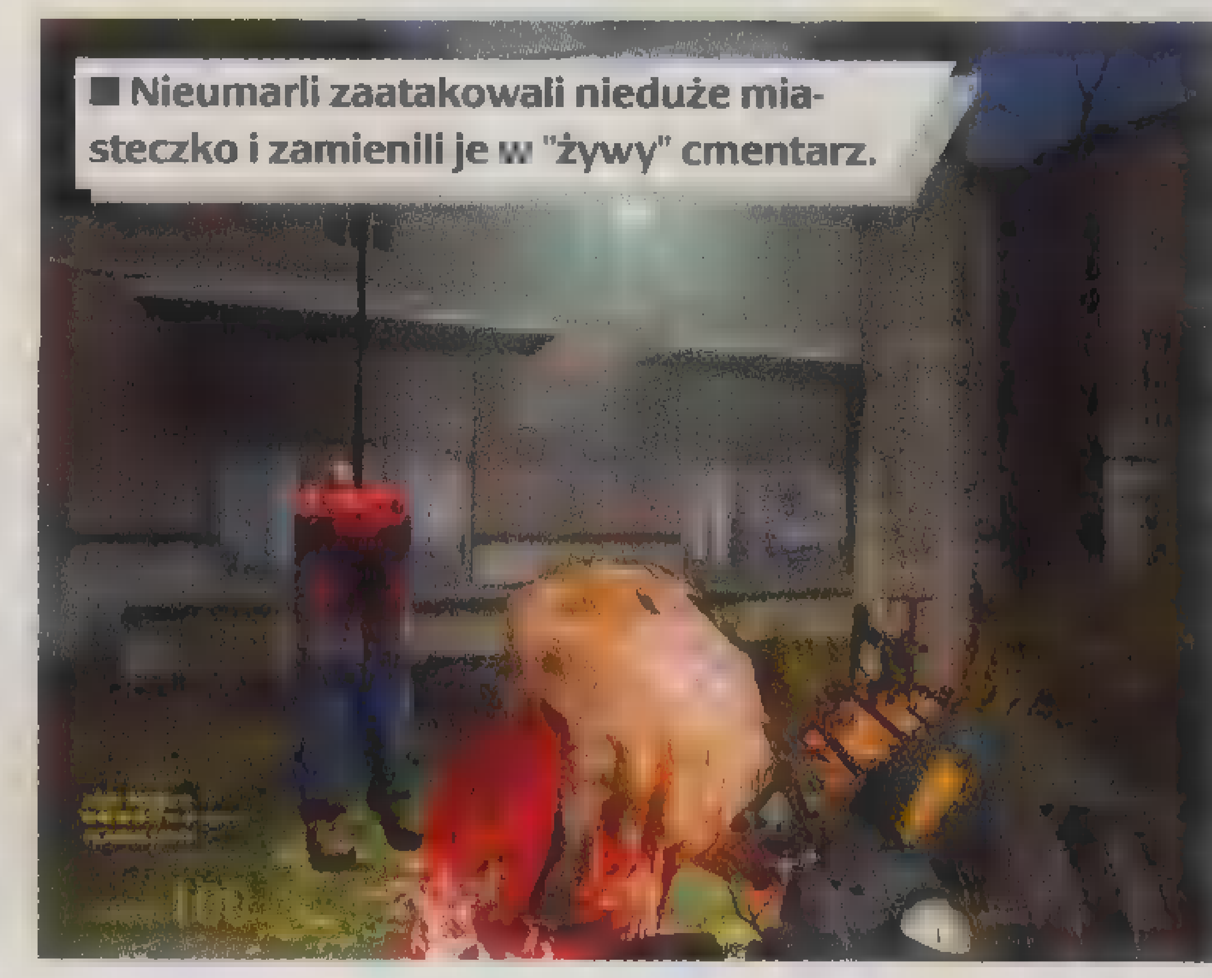
Sponsorem nagród jest firma Nicolas Games.

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

nemu enginowi Source, który jest podstawą nowej gry Valve. O jego graficznym przepychu napiszemy trochę niżej, tu zaś chcielibyśmy pokrótce opisać sposób, w jaki integruje grywalność z wykorzystaniem zasad fizyki. To pierwsza gra, w której reakcje otaczającego Cię świata traktujesz nie w kategoriach miłego dla oka dodatku (skrzynka przewróciła się i spadła tam gdzie powinna, czy trup przeciwnika ułożył się prawidłowo pod ścianą), ale czegoś naturalnego, co jest Twoim sprzymierzeńcem w takim samym stopniu, jak dla przeciwników. Zagadki nie polegają tu na znalezieniu klucza i otwarciu nim drzwi, ale naturalnym wykorzystaniu otoczenia (Patrz ramka: Mocny Punkt). Takich sytuacji jak opisana w ramce jest w całej grze więcej, ale co najważniejsze, zawsze dojście do sposobu pokonania problemu sprawia najwięcej radości i na długo pozostaje w pamięci. Idealnym tego przykładem jest również walka w grze. Łącznie spotkamy się z 9 rodzajami uzbrojenia - to naprawdę niewiele jak na współczesne warunki, gdzie często liczba ta sięga 20 rodzajów. W HL2 większość z tych broni ma jednak swoje konkretne zastosowanie i jest wykorzystywana w walce praktycznie przez całą grę. A najlepszym pomysłem jest Gravity Gun. Jest to zmyślne urządzenie, pozwalające oddziaływać na różne sposoby na otoczenie: pozwoli miotać wybuchowymi beczkami i ciężkimi przedmiotami w przeciwników, ale także usuwać przeszkody z drogi, przenosić metalowe przedmioty, które posłużą jako tarcza przed ogniem nieprzyjaciela i wiele innych.

Nie można nie wspomnieć o wyglądzie Half-Life'a 2. To bez wątpienia najlepiej wyglądająca gra na PC. O której można powiedzieć, że jest fotorealistyczna. Połączenie szczegółowo modelowanych obiektów z genialnymi teksturami i realistycznie oddanymi efektami przyrody sprawiło, że często z otwartymi ze zdziwienia ustami obserwujemy otaczający nas świat gry. Przedstawione w tej recenzji screeny tylko w drobnym fragmencie oddają piękno świata stworzonego przez panów z Valve. Co ważniejsze, aby cieszyć się efektowną grafiką nie potrzeba super sprzętu - my graliśmy w rozdzielczości 1280x1024, z wszystkimi detalami ustawionymi na High, wygładzaniem krawędzi i filtrowaniem anizotropowym x2 na sprzęcie klasy Athlon 3000+, Radeon9700Pro i 1 GB RAM'u bez żadnego zacinania się gry. I to nawet w najbardziej gorących momentach, gdy na ekranie znajdowało się wielu przeciwników jednocześnie! Nie są to bardzo małe wymagania, ale naszym zdaniem łatwiej będzie złożyć sprzęt do gry w HL2 niż Doom 3.


To będą Twoi przeciwnicy przez całą grę.


Nieumarli zaatakowali nieduże miasteczko i zamienili je w "żywy" cmentarz.

PRZECIEKI

Pierwsza część Half-Life'a wydana prawie 6 lat temu dość szybko dostała s[illegible] na pierwsze miejsca list przebojów na całym świecie. I choć nie oferowała najlepszej oprawy graficznej, zachęcała świetnie wyważoną grywalnością i doskonale zaprojektowaną fabułą. Do premiery HL2 była przez wielu graczy uważana za najlepszą strzelaninę FPP wszechczasów i stawiana [illegible] przykład innym grom z tego gatunku. Wydana właśnie [illegible] również miała dość bujną historię – jej premiera była przekłada[illegible] kilka, jeśli nie kilkanaście razy, w międzyczasie wykradziono część kodu, [illegible] pokazy przedpremierowych wersji na targach wzbudzały ogromną [illegible]cję, przyćmiewając inne [illegible]' tytuły.

Nowa gra Valve nie jest jednak grą perfekcyjną. Pierwszą drobną usterką jest czasami zachowanie towarzyszących Ci postaci, które poruszają się w trochę nieskoordynowany sposób, powodując małe zamieszanie. Są to co prawda rzadkie przypadki, ale tym niemniej się zdarzają. Dość denerwujące jest również całe połączenie gry z systemem Steam, bez którego nie pogramy w HL2 wcale. Sam proces instalacji wymaga od nas łącza internetowego i, niestety, trwa około godziny, podczas której odszyfrowuje zainstalowane pliki, rejestruje nasz klucz na serwerze, nie wspominając o każdorazowym łączeniu się z serwerem przy uruchamianiu gry. Nie jest to problemem, gdy mamy stałe łącze, ale modemowcy na pewno będą narzekać. Ostatnia sprawa wiąże się z brakiem trybu multiplayer związanego z grą. Ogromny potencjał ciekawych broni (szczególnie Gravity Gun'a) powinien być wykorzystany, [illegible] dodanie sieciówki Counter Strike: Source, będącej znaną wszystkim grą wykorzystującą jedynie nowy engine Source, to naszym zdaniem trochę za mało. Według ostatnich wieści Valve stworzyło taki tryb i niedługo, poprzez Steam będzie on aplikowany do HL2.

Mimo tych kilku ułomności Half-Life 2 jest wciąż grą z kategorii "Musisz ją mieć!". To pozycja, która staje się lepsza z każdą kolejną godziną zabawy, a jej ukończenie na pewno nie będzie oznaczać, że skończymy w nią grać. Jeśli do tej pory wahałeś się, jaką grę sobie kupić, to nie musisz więcej kombinować - Half-Life 2 jest tym, czego każdy gracz potrzebuje! ■

MOCNY PUNKT

Po raz kolejny prezentujemy genialną fizykę z gry. Jednym z takich przykładów jest moment, gdy widzimy opuszczoną do wody skocznię dla naszego pojazdu wodno-powietrznego. Po chwili zauważamy pod wodą koszyk z siatki z jedną niebieską beczką. Domyślamy się, że gdybyśmy wstawili do koszyka więcej takich pełnych powietrza beczek, to pewnie skocznia podniosła by się z wody. I dokładnie tak się dzieje!



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Najbardziej kompleksowe połączenie istotnych dla grywalności elementów [illegible] spójną całość.
- Drobne błędy [illegible] sztucznej inteligencji towarzyszy [illegible] polu walki.

GRAFIKA
+ Bez wątpienia najlepiej wyglądająca obecnie [illegible] na komputery PC.
- Spore wymagania sprzętowe.

DŹWIĘK
+ Idealnie oddający wrażenia [illegible] pola walki, dobre głosy postaci.
- Potrafi się przycinać przy małej [illegible] RAM'u.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Około 20 godzin, ale z pewnością będziemy do niej wracać.
- Brak multiplayera związanego bezpośrednio z [illegible]

[illegible] gra roku 2004 i jedna z najlep[illegible] [illegible] trzeba pisać [illegible] jeszcze?

SUPER$ELLER

Przedstawiamy unikatowa serię uznanych przez graczy i najlepiej sprzedających się gier komputerowych na platformę PC. SUPER$ELLER to bardzo dobra gra, poparta ogromną ilością znakomitych recenzji i rekomendacji. Seria uatrakcyjniona niską ceną (49.90 PLN), ma ułatwić wybór wszystkim poszukującym dobrych gier komputerowych, oddzielić produkt od ogromnej masy "przeciętnych" gier oraz przekonać odbiorców, że w tak niskiej grupie cenowej także mogą liczyć na rozrywkę najwyższych lotów. Doskonały wybór na okolicznościowy prezent! Nie musisz pytać sprzedawcy o rekomendację - ta gra posiada ją od dnia premiery!

CENEGA

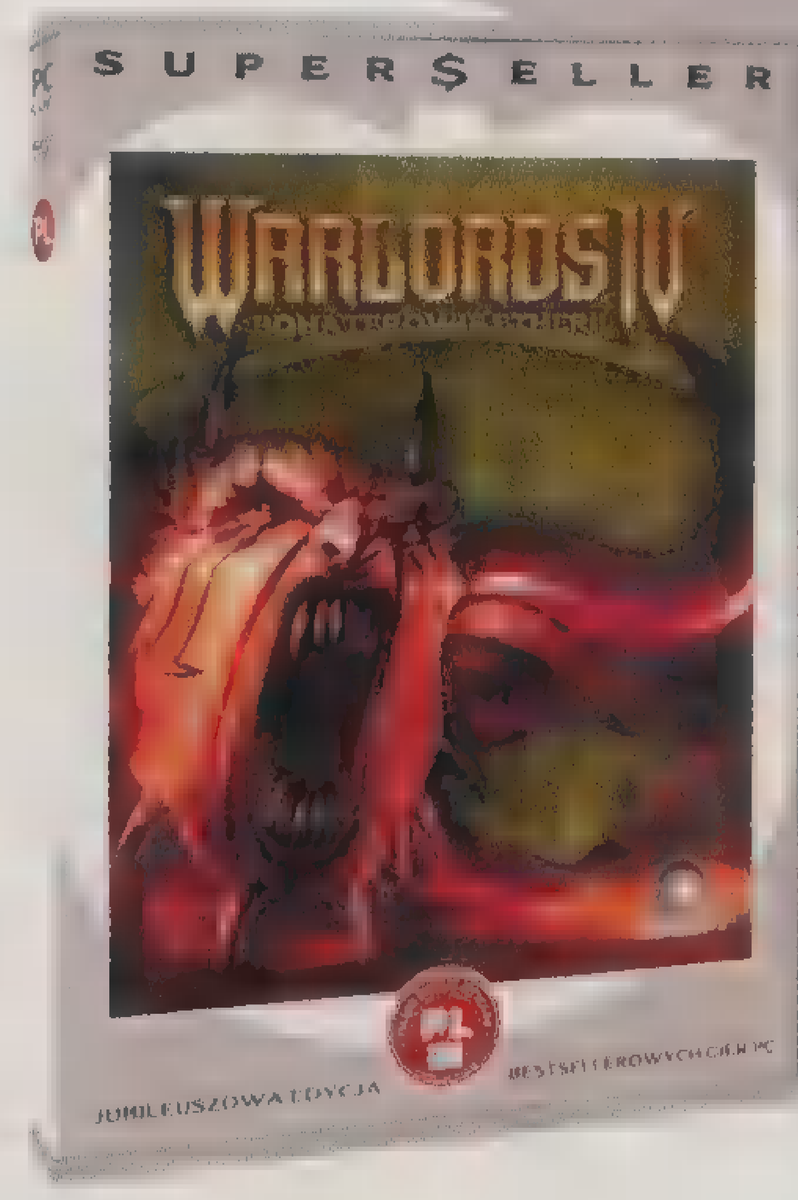
KONKURS

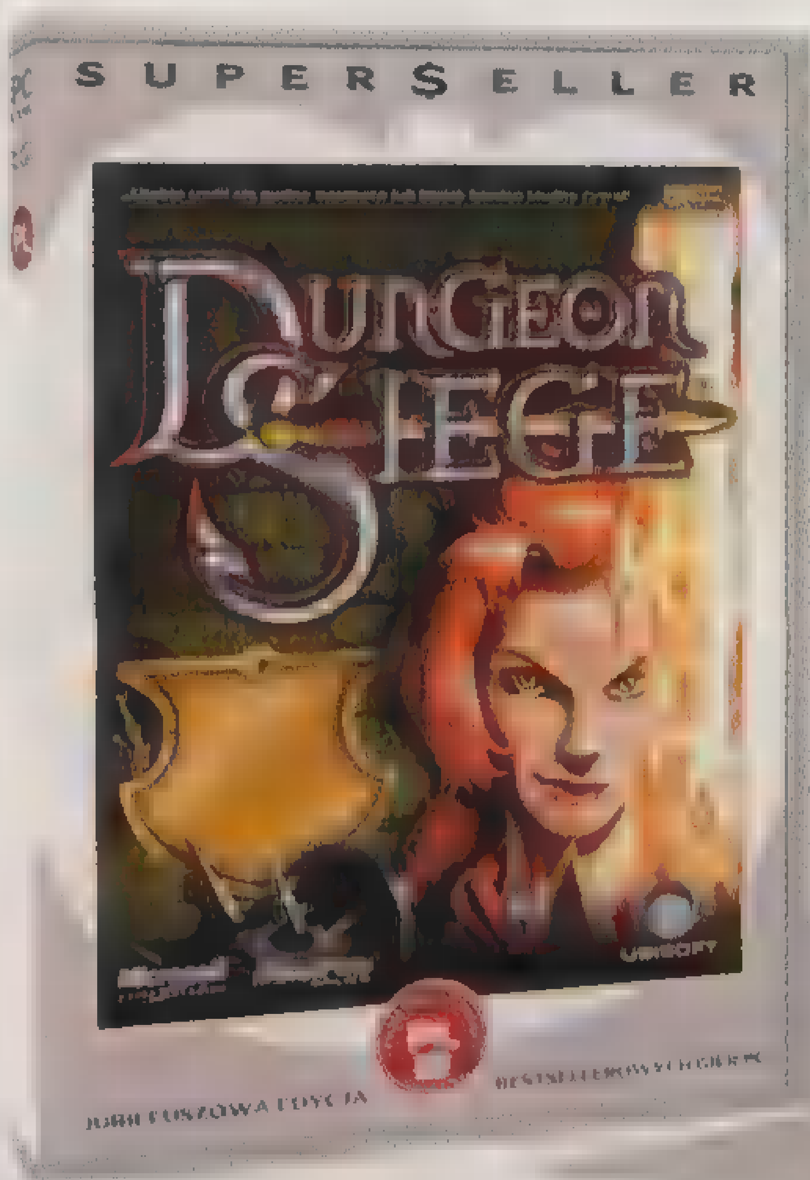
Zadanie:
Wymień 4 gry strategiczne, które ukazały się w serii Super$eller

Do wygrania:
20 sztuk gier z serii Super$eller oraz gadżety

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

















www.superseller.cenega.pl

JUBILEUSZOWA EDYCJA BESTSELLEROWYCH GIER PC



INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Firaxis
Wydawca: Atari
Wersja językowa: Polska
Premiera: Luty
Typ gry: Strategia/akcja
Cena: 129,90 zł
Internet: www.atari.com
Wymagania: PIII 900MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

SID MEIER'S PIRATES!

DETALE

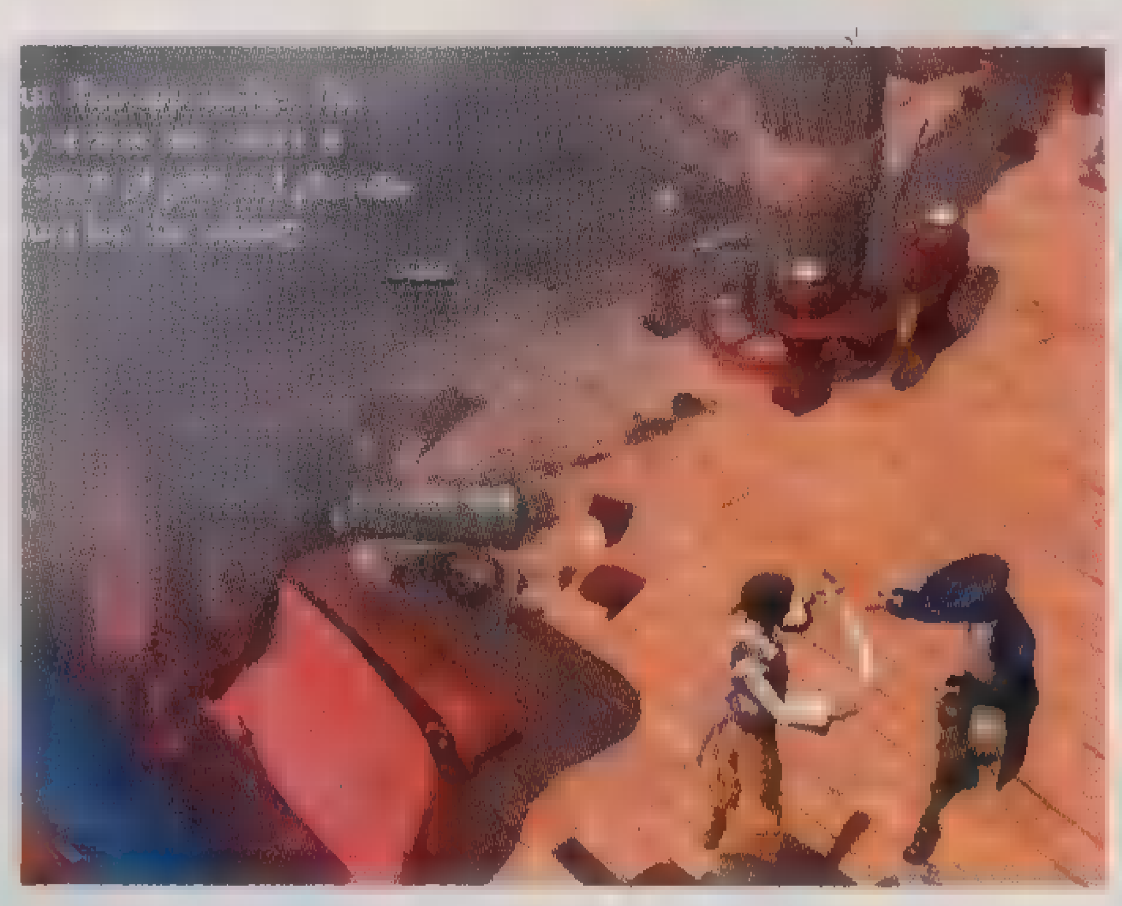
- 27 rodzajów statków
- Ponad [illegible] różnych usprawnień [illegible] oraz różne typy amunicji
- Dziesiątki specjalnych przedmiotów polepszających umiejętności bohatera
- Kilka wciągających mini-gier

Dawno dawno temu, w zamierzchłych czasach Commodore 64 pewien genialny człowiek zrobił grę o piratach. Pan nazywał się Sid Meier i powstał jeden z najbardziej grywalnych tytułów minionej dekady. Niestety przez 17 długich lat stworzono tylko kilka przeciętnych produkcji o tej tematyce. No i tak jakoś wyszło, że najlepszą grą o piratach, od czasów "Sid Meier's Pirates!" z 1987 roku został dopiero przygotowany przez pana Meiera remake tego właśnie tytułu!

Przy tego typu zabiegach zawsze istnieje ogromne ryzyko, że remake nie będzie miał już czaru i magii pierwotnej wersji. Na szczęście "Sid Meier's Pirates!" Anno Domini 2004 nie wpadł na tę zdradziecką mieliznę. Zabawa z najnowszym tytułem Meiera jest naprawdę przednia i ciężko oderwać się od monitora. Godziny lecą jedna za drugą, a my wciąż chcemy grać i grać. Nie pamiętamy już, kiedy ostatnio siedzieliśmy przy komputerach do 4 nad ranem! A tak było z recenzowanym właśnie tytułem!

WYBÓR [illegible]

- 1. Sid Meier's [illegible] (2004) – Wyidealizowana, ale zarazem strasznie wciągająca i wyjątkowo grywalna wizja pirackiego życia na [illegible] Polecamy gorąco wszystkim!!!
- 2. Sid Meier's Pirates! (1987) – [illegible] ciekawości warto ściągnąć sobie z netu (zajmuje 1 dyskietkę) i [illegible]baczyć, od czego wszystko się zaczęło.
- 3. Port Royale – Wiele gier próbowało dorównać produkcji Sida Meiera. Niektóre były bliżej, inne dalej celu, [illegible] żadnej nigdy się nie udało. Zresztą sprawdźcie sami.





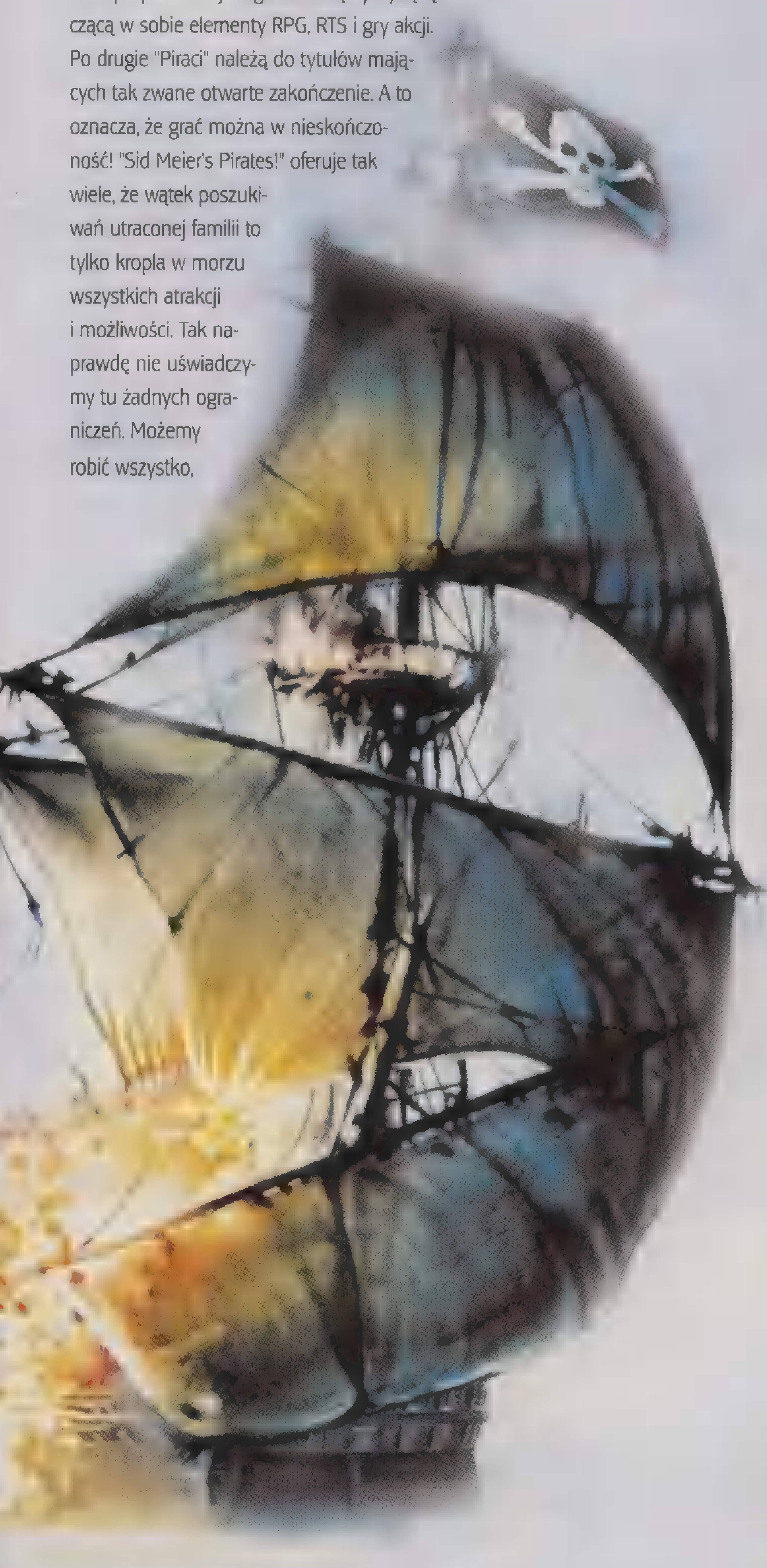
W grze wcielamy się w rolę młodego szlachcica, który chce odnaleźć porwaną rodzinę i dokonać zemsty

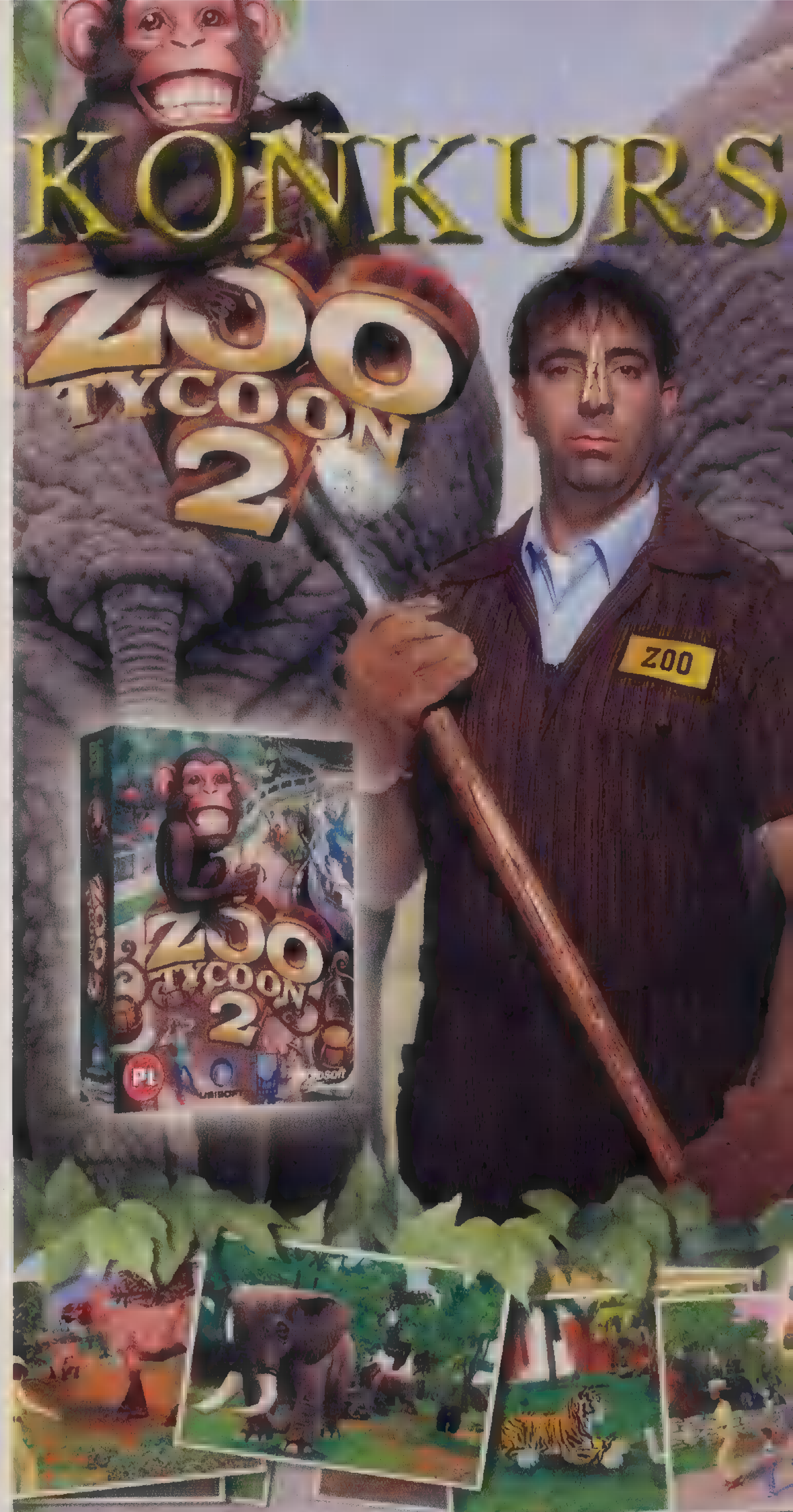




na oprawcach. Akcja toczy się na Karaibach, które w XVII wieku bynajmniej nie były siedliskiem uroczych kurortów dla bogaczy. Wielka Brytania, Francja, Hiszpania i Holandia toczą zażartą wojnę o dominacje nad tą częścią świata, a wszędzie aż roi się od krwiożerczych i bezwzględnych piratów. Zdobywasz mały i słabo uzbrojony, ale za to bardzo zwrotny okręt. Wyruszasz nim na spotkanie przygody... Jak sami widzicie fabuła nie grzeszy oryginalnością, więc dlaczego gra tak strasznie wciąga? Z dwóch powodów: po pierwsze jest gatunkową hybrydą łączącą w sobie elementy RPG, RTS i gry akcji. Po drugie "Piraci" należą do tytułów mających tak zwane otwarte zakończenie. A to oznacza, że grać można w nieskończoność! "Sid Meier's Pirates!" oferuje tak wiele, że wątek poszukiwań utraconej familii to tylko kropla w morzu wszystkich atrakcji i możliwości. Tak naprawdę nie uświadczymy tu żadnych ograniczeń. Możemy robić wszystko,







Pytanie:
Z czego znany jest skunks?

Do wygrania:
10 sztuk gry Zoo Tycoon 2

Sponsorem nagród jest firma:

CDPROJEKT

www.cdprojekt.info

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

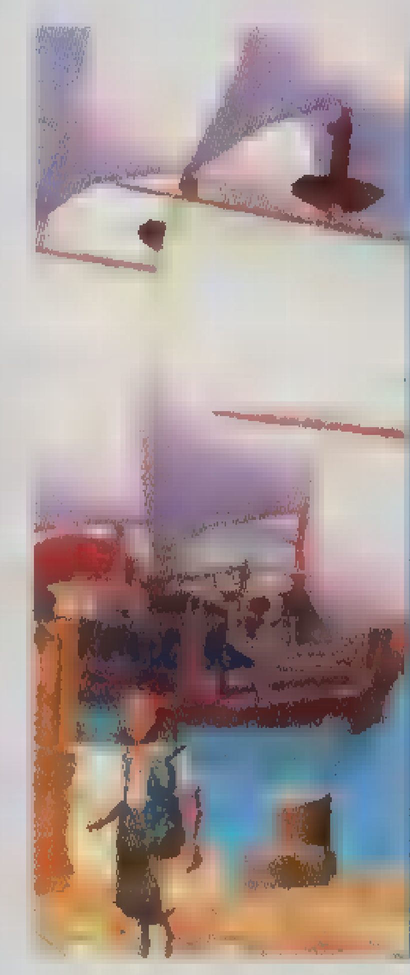


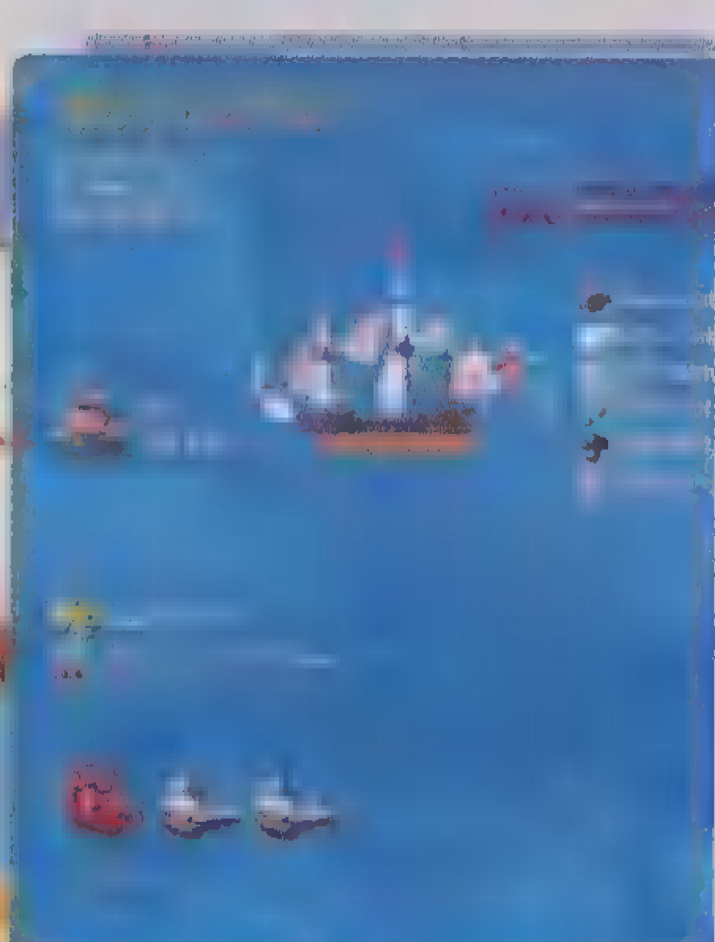
na co tylko mamy ochotę i przechodzić grę na wiele różnych sposobów. Macie żyłkę do interesów? Świetnie! Karaiby to ogromny obszar. Wystarczy poznać zapotrzebowanie rynku na poszczególne towary (jedzenie, przyprawy, dobra luksusowe, broń) oraz źródła ich dostaw, aby zbić całkiem pokaźną fortunę. Opowiedzenie się po którejś ze stron, w wojnie toczonej między 4 mocarstwami to także całkiem dochodowe zajęcie. Albo jeszcze prościej, wystarczy zostać piratem i grabić wszystkich;-) Można też poświęcić się eksplorowaniu Karaibów. Na mapie jest jeszcze tyle nie zbadanych miejsc, tyle ukrytych skarbów czekających aż ktoś je odnajdzie. A jeżeli komuś nie odpowiadają powyższe drogi kariery, niech spróbuje swoich sił w roli pierwszego uwodziciela Karaibów. Każdy gubernator ma piękną i powabną córkę. Osamotnione i odcięte od świata czekają w koloniach na jakąś odmianę monotonni życia...W tym miejscu warto powiedzieć, że gra nie trzyma się faktów historycznych. Nie liczcie, więc że dowiecie się z niej czegoś, czym zabłyśniecie w szkole. Poza tym sposób przedstawienia świata jest bardzo jednostronny i wyidealizowany. Piraci to odważni i rządni przygód awanturnicy, a nie krwiożercze, bezlitosne bestie. Spotykane córki gubernatorów są zawsze ładne, zgrabne i powabne. Klimatem gra przypomina przygodowe filmy dla nastolatków jak "Karmazynowy Pirat" czy "Piraci z Karaibów". Całość podkreśla wyjątkowo kolorowa, śliczna i żywa grafika. Oczywiście takie romantyczne spojrzenie na tamte czasy nie jest czymś złym. Wręcz przeciwnie, gra na tym zyskuje. Ma urzekający i wciągający klimat, a my za nic nie chcemy wyłączyć komputera. I przecież oto chodzi!

Powiedzieliśmy wcześniej, że gra jest hybrydą łącząca różne gatunki. Ale niech to nie zniechęca nikogo. Na tak dobrze pomyślanym i intuicyjnym interfejsie powinni wzorować się inni twórcy. Gra oferuje taki ogrom możliwości, a wszystko można zrobić oraz obsłużyć wyłącznie jedną ręką! "Sid Meier's Pirates!" to także szereg wciągających mini gier. Walki morskie odbywają się w czasie rzeczywistym. Kierując statkiem trzeba przede wszystkim jak najlepiej wykorzystać warunki pogodowe. Poza tym musimy zdecydować, co chcemy osiągnąć? Czy zamiast zatapiania wroga nie lepiej użyć specjalnych kul, by wybić załogę i przejąć nieprzyjacielski statek? Potem można będzie go sprzedać w najbliższym porcie, lub ulepszyć i wynająć załogę, by wcielić nową jednostkę do naszej floty. Z kolei, gdy dochodzi do abordażu włącza się tryb walki na szpady. Do naszej dyspozycji kilka ciosów, bloków i uników oraz możliwość użycia bosaka czy zabłąkanego wiadra do czyszczenia pokładów. Przy próbie zdobycia nieprzyjacielskiego miasta gra zmienia się w strategię turową. Natomiast penetrowanie portu, to typowa skradanka, w której trzeba ogłuszać strażników, unikać hałasu oraz oświetlonych miejsc. No i jeszcze taniec, czyli najlepszy sposób na zdobycie kobiecego serca. A wierzcie nam, wymaga on nie lada refleksu. Na szczęście wszystkie mini-gry można uczynić łatwiejszymi dzięki zdobyciu specjalnych przedmiotów i ekwipunku. Czasami po prostu wystarczy znaleźć handlarza. Innym razem należy zasięgnąć języka w okolicznej tawernie, by dowiedzieć się gdzie samemu szukać.









I choć ciężko w to uwierzyć, "Sid Meier's Pirates!" ma też wady. Przede wszystkim brak Multiplayera. Wiele byśmy oddali za możliwość stoczenia morskiej bitwy lub pojedynku szermierczego z żywym przeciwnikiem. Poza tym sama gra powinna być zdecydowanie trudniejsza. Niby jest aż pięć poziomów trudności, ale zabawę powinno zaczynać się co najmniej od czwartego.

Podsumowanie będzie krótkie, acz treściwie. "Sid Meier's Pirates!" 2004 to jeden z najlepszych remakeów jakie w życiu widzieliśmy. To wciąż starszy dobrzy Piraci, ale w nowej, olśniewającej i super grywalnej oprawie. Tytuł obowiązkowy dla każdego bez względu na preferencje. ■

MOCNY PUNKT

■ Definitywnie sterowanie. Jak już wspomnieliśmy w tekście, jest ono tak proste, intuicyjne i przyjazne graczowi, że całość obsługujemy wyłącznie za pomocą przycisków numerycznych po prawej stronie klawiatury. Dzięki temu świetnie pomyślanemu interfejsowi można w pełni cieszyć się ogromem atrakcji, jakie oferują Piraci. To rozwiązanie [illegible] [illegible] Ci, którzy pamiętają jak [illegible] pierwotnej wersji gry trzeba było zmagać się z joystickiem. Na szczęście [illegible] czasy odeszły już definitywnie do przeszłości.

PRZECIEKI

■ Najsławniejszym piratem, jakiego znamy jest awanturnik i [illegible] angielski bo[illegible] narodowy Francis Drake. Drake wpisał się na karty historii, ponieważ jako pierwszy Anglik i druga oso[illegible] na świecie opłynął dookoła Ziemie. Podróż trwała ponad 3 lata i zakończyła się w 1580 roku.

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Całkowita wolność wyboru, grę można przechodzić na dziesiątki różnych sposobów.
- Zdecydowanie [illegible] prosta i za łatwa.

GRAFIKA
+ Ładna, kolorowa i urzekająca grafika.
- Kolidujące ze sobą statki po prostu się przenikają, co wygląda groteskowo.

DŹWIĘK
+ Świetnie dobrana muzyka i dobre odgłosy, zwłaszcza bitew.
- Brak kwestii dialogowych.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Odkrycie wszystkich tajemnic gry i spróbowanie swoich sił [illegible] każdej profesji zajmie wiele długich dni.
- Główny wątek poszukiwania rodzinny powinien być bardziej rozbudowany.

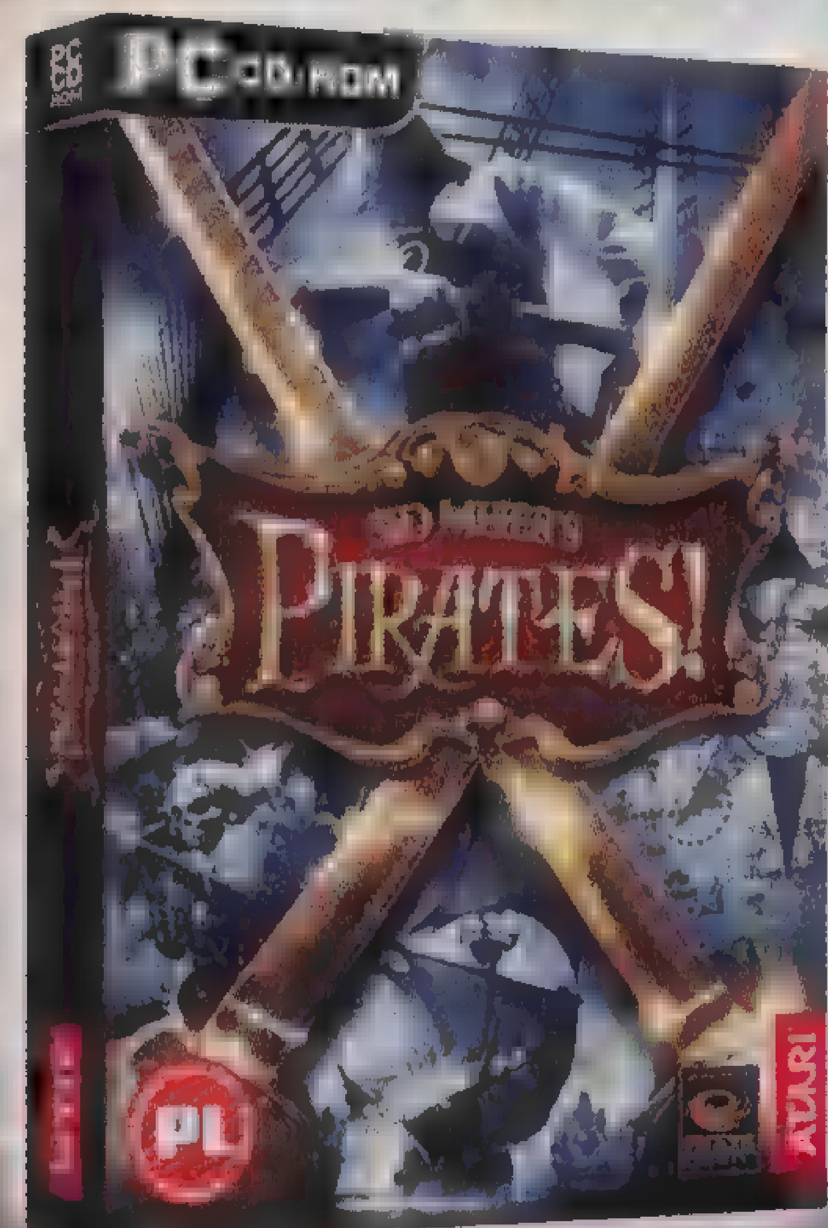
Tak udanego i grywalnego połączenia tylu różnych gatunków w jednej grze nie było od wielu lat. Jesteśmy pod ogromnym [illegible].

★★★★★☆

KONKURS

SID MEIER'S PIRATES!

Zadanie:
Podaj nazwisko twórcy serii PIRATES!



Do wygrania:
11 sztuk gry SID MEIER'S PIRATES!

Sponsorem nagród jest firma:

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.



INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Konami
Wydawca: Konami
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Sportowa
Cena: 159,90 Zł
Internet: www.pes4.net
Wymagania: PIII 700MHz, 256 RAM, karta graficzna 32 MB, czytnik DVD

PRO EVOLUTION SOCCER 4



O tym, że "Pro Evolution Soccer 4" różni się znacząco od konkurencyjnego produktu EA pisaliśmy już w poprzednim numerze, przy okazji recenzji "Fify 2005".

Pierwsza seria nastawiona jest przede wszystkim na realizm, zaś druga koncentruje się bardziej na elemencie zręcznościowym. Dwie zupełnie odmienne gry, których jedynym wspólnym mianownikiem jest temat. Dlatego najnowszą odsłonę japońskiego hitu postanowiliśmy skonfrontować z jej poprzednią częścią. Zastanawialiśmy się w redakcji co jeszcze można było zmienić w tak dobrej grze jak "Pro Evolution Soccer 3"? Okazało się, że bardzo wiele. Czwarta część sztandarowego produktu Konami to przełom w podejściu do wirtualnego sportu!

Jedną z nielicznych rzeczy, które drażniły nas w "PES 3" był brak licencji. Z pewnością nie wpływało to na grywalność, ale jednak powodowało uczucie niekompletności. Tym razem Konami zainwestowało w licencje. Niestety nie dało rady wykupić wszystkich najważniejszych lig europejskich. Wciąż trwają rozmowy w sprawie uzyskania praw do kolejnych brakujących drużyn. Zanosi się na to, że w piątej odsłonie ogromny dystans, jaki w tej materii dzielił "PES" od "Fify", zostanie znacząco zredukowany. Będąc przy drużynach, warto powiedzieć coś więcej o samych zawodnikach. W czwartej części położono znacznie większy nacisk na wierne odwzorowanie statystyk zawodników poprzez ich umie-

MOCNY PUNKT

W recenzji powiedzieliśmy tyle pochlebnych rzeczy grywalności i realizmie meczów, że nie ma [illegible] powtarzać ich także tutaj. Warto wspomnieć za to bogactwie dostępnych trybów, które czynią [illegible] tak wciągającą. Świetnie przygotowany trening, rozgrywki ligowe, puchary, szybki mecz, My Best Ele[illegible] (tworzenie drużyny marzeń) i przede wszystkim król wszystkich trybów, czyli Master League zapewnią doskonałą zabawę [illegible] dłuuugie tygodnie!

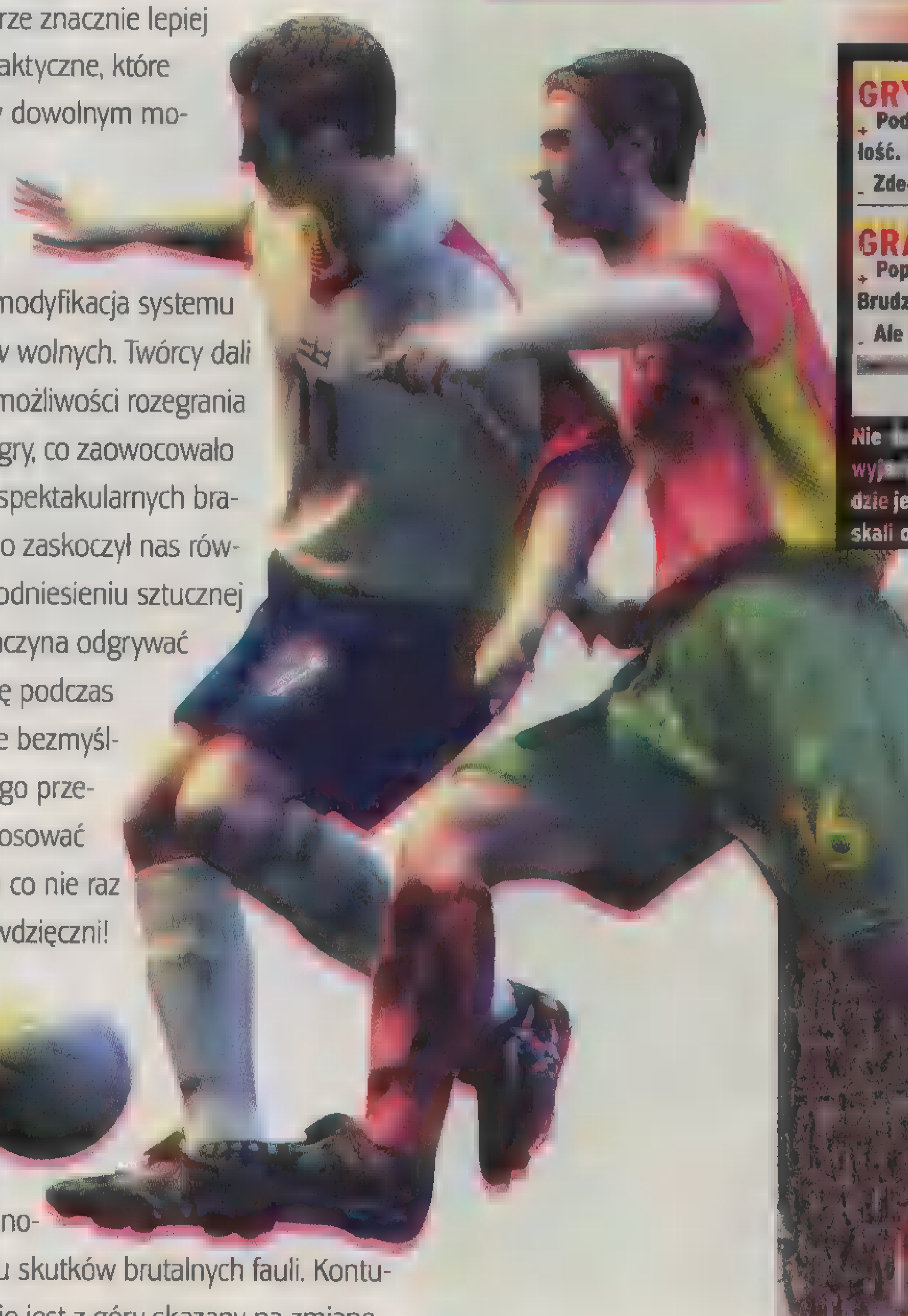
DETALE

- Ulepszony system kontrolowania futbolówki
- Licencja na ponad 50 europejskich drużyn
- [illegible] 4500 tysiąca zawodników
- Kilkanaście wypasionych trybów gry





jętności na boisku. Nie są to tylko szeregi "martwych", nic nie znaczących liczb. Dzięki nim twórcy mogli pokazać indywidualne zdolności każdego gracza. Przyjrzyjcie się dobrze a zauważycie, że w przeciwieństwie do innych gier w "PES 4" wszyscy piłkarze nie dryblują w identyczny sposób, a zakres technicznych "sztuczek" nie ogranicza się do kilku podstawowych wariantów. Komputerowy Zidane, czy Edgar Davids bawi się piłką dokładnie tak, jak można podziwiać w telewizji podczas transmisji meczów! Znaczącej poprawie uległa też sztuczna inteligencja zawodników, zarówno oponentów jak i naszych współtowarzyszy. Ściślejsze oraz dokładniejsze krycie w obronie, bądź znacznie większa intuicyjność zachowań napastników przy rozgrywaniu ataku pozycyjnego dają się odczuć już po paru minutach gry. W ogóle całe sterowanie jest wyjątkowo łatwe do opanowania i bardzo intuicyjne. W porównaniu do poprzedniej części nasi piłkarze znacznie lepiej spełniają założenia taktyczne, które możemy zmieniać w dowolnym momencie meczu, w zależności od sytuacji na boisku. Następną zmianą jest modyfikacja systemu wykonywania rzutów wolnych. Twórcy dali nam jeszcze więcej możliwości rozegrania stałych fragmentów gry, co zaowocowało szansą na zdobycie spektakularnych bramek. Wyjątkowo miło zaskoczył nas również sędzia. Dzięki podniesieniu sztucznej inteligencji, arbiter zaczyna odgrywać naprawdę ważną rolę podczas meczów. Nie gwiżdże bezmyślnie z powodu każdego przewinienia. Potrafi zastosować przywilej korzyści, za co nie raz byliśmy mu bardzo wdzięczni! Niby wydaje się to oczywistą rzeczą, ale ze świecą szukać jej w konkurencyjnych grach. Tak samo jak nowatorskiego pomysłu skutków brutalnych fauli. Kontuzjowany zawodnik nie jest z góry skazany na zmianę.



WYBÓR

1. "PES 4" - gra roku? Być może... W kategorii "Sportowa" pewny zwycięzca. Najlepsza wirtualna piłka nożna z jaką mieliśmy do czynienia
2. "PES 3" - Odświeżanie starych tytułów? Czemu nie! Gdy już staniecie się fanami nowej serii, sięgniecie z ciekawości po poprzedniczkę
3. "Fifa Football 2005" - Konkurencyjna seria przedstawiająca piłkę nożną z naciskiem na zupełnie inne elementy. Jednak wciąż warto!

Istnieje szansa, że zejdzie na chwilę poza boisko, a lekarze doprowadzą go do stanu używalności.

Zastanawiacie się pewnie, czemu dotychczas nie powiedzieliśmy o samej rozgrywce? Przyznajemy, że omijaliśmy ten temat celowo. Po prostu najlepsze chcieliśmy zostawić sobie na deser. Opracowano jeszcze lepszy system podań i strzałów. A magia "PES 4" leży właśnie w podaniach. Decydując o mocy i kierunku odegrania piłki mamy całkowitą swobodę oraz wolność wyboru! Nie krępują nas żadne schematy czy konwencje. Możemy zrobić wszystko, na co tylko mamy ochotę. Rozegramy akcje tak jak chcemy, a nie jak pozwolą nam twórcy. Podobnie jest ze strzałami. A jakie są same mecze? Wyjątkowo realistyczne, bo tak bardzo wyrównane i zażarte! Zaciekła walka toczy się o każdą piłkę, o każdy centymetr murawy, wyniki po 5:0 trafiają się tak rzadko jak uczciwi politycy;-) Skromnego zwycięstwa 1:0 nie traktujemy jak kiepskiego występu. Raczej jako duży sukces, na który trzeba było cholernie ciężko zapracować. I właśnie na tym polega piękno tej gry.

PRZEBŁYSKI

"Pro Evolution Soccer 4" wzbogacił się nie tylko o wiele licencjonowanych klubów. Grze udzielił błogosławieństwa jeden czołowych napastników – Thierry Henry. Piłkarz Arsenalu promuje tytuł swoją podobizną na okładce. Jak przyznał uwielbia spę- czas "PES 4", które ceni wyjątkowy realizm. A kto, jak kto, ale on chyba może to ocenić najlepiej

Graficznie widać także pewną poprawę względem poprzedniej części. Jednak nie ma, co się oszukiwać, że strona wizualna stoi na bardzo wysokim poziomie. Daleko do pięknego wyglądu tytułów pokroju "FarCry". Ale jak dobrze wiadomo, nie grafika decyduje o grywalności. A poza tym ma to swoją dobrą stronę. Mniejsze wymagania sprzętowe to dostępność gry dla szerszego grona odbiorców. Od strony audio "PES 4" jest niestety także trochę zapóźniony, co nie ma już swoich dobrych stron. Muzyka w porządku, ale komentarz nie dość, że zbyt monotonny, momentami po prostu nie nadąża za wydarzeniami na boisku. Ten element należałoby zdecydowanie dopracować.

Oczywiście takie małe usterki nie zmieniają jednego faktu: "Pro Evolution Soccer 4" to najlepsza piłkarska gra, jaka obecnie istnieje. Prócz poprawienia grafiki, komentarza i dodania większej ilości licencjonowanych klubów chyba nie można już tutaj za wiele ulepszyć. Prawdziwa perełka i skarb. Obok tej gry nie można przejść obojętnie. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Pod względem grywalności ociera się o doskonałość. Wręcz nie można się od niej oderwać.
- Zdecydowany brak!!!

DŹWIĘK
+ Muzyka bez jakichś większych fajerwerków, ale także bez wpadek.
- Przeciętny, dodatku często opóźniony komentarz.

GRAFIKA
+ Poprawiona, porównaniu poprzednią częścią. Brudzące się stroje piłkarzy.
- Ale wciąż w tyle wieloma sportowymi grami, ze stajni EA.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Zerknijcie do Mocny Punkt i będziecie wszystko wiedzieć.
- Nie wpiszemy tu nic, bo zagrywaliśmy się do upadłego i wciąż to robimy.

Nie ... wyj... dzie jeszcze lepsza. A wtedy zabrakłoby skali ocen.

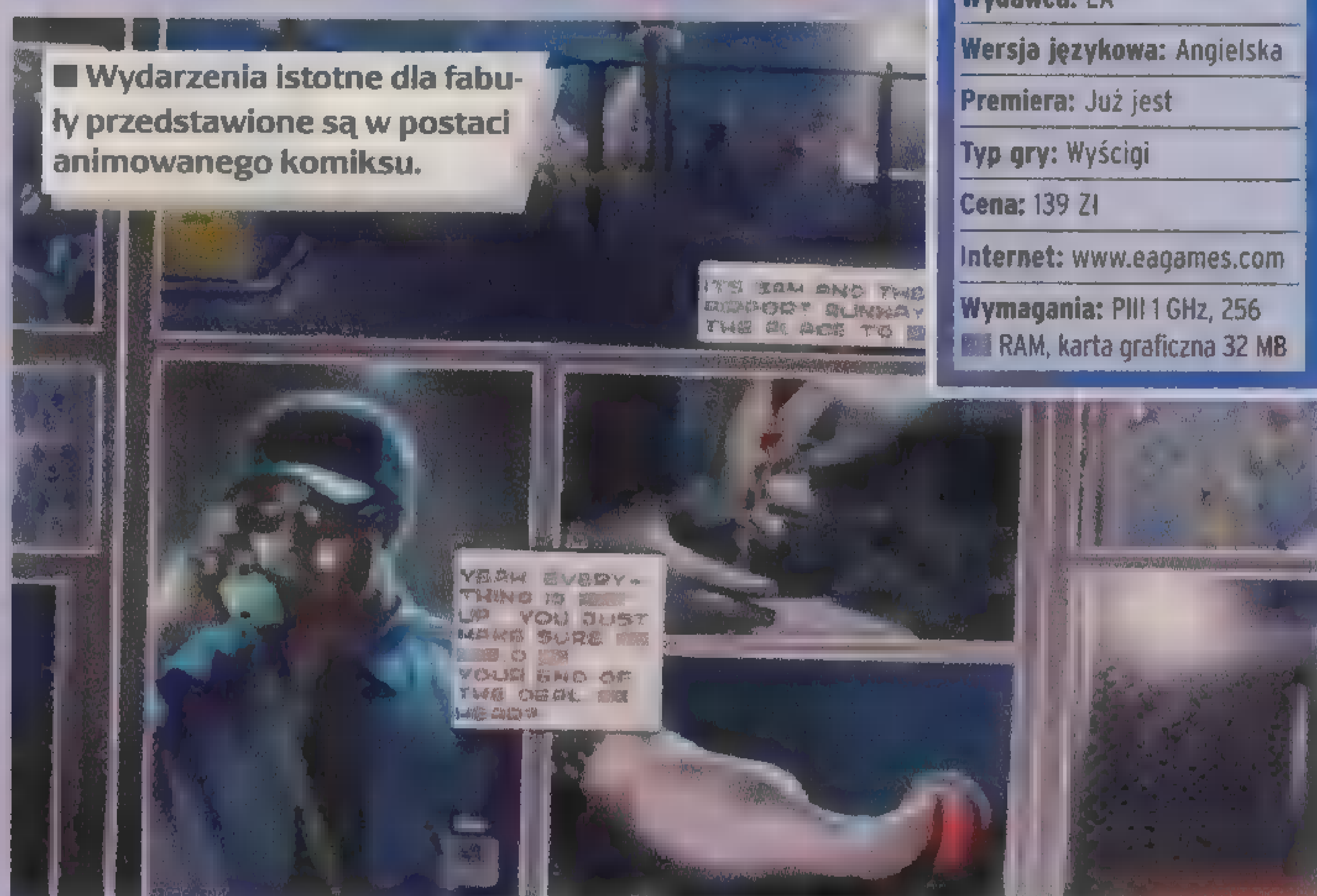




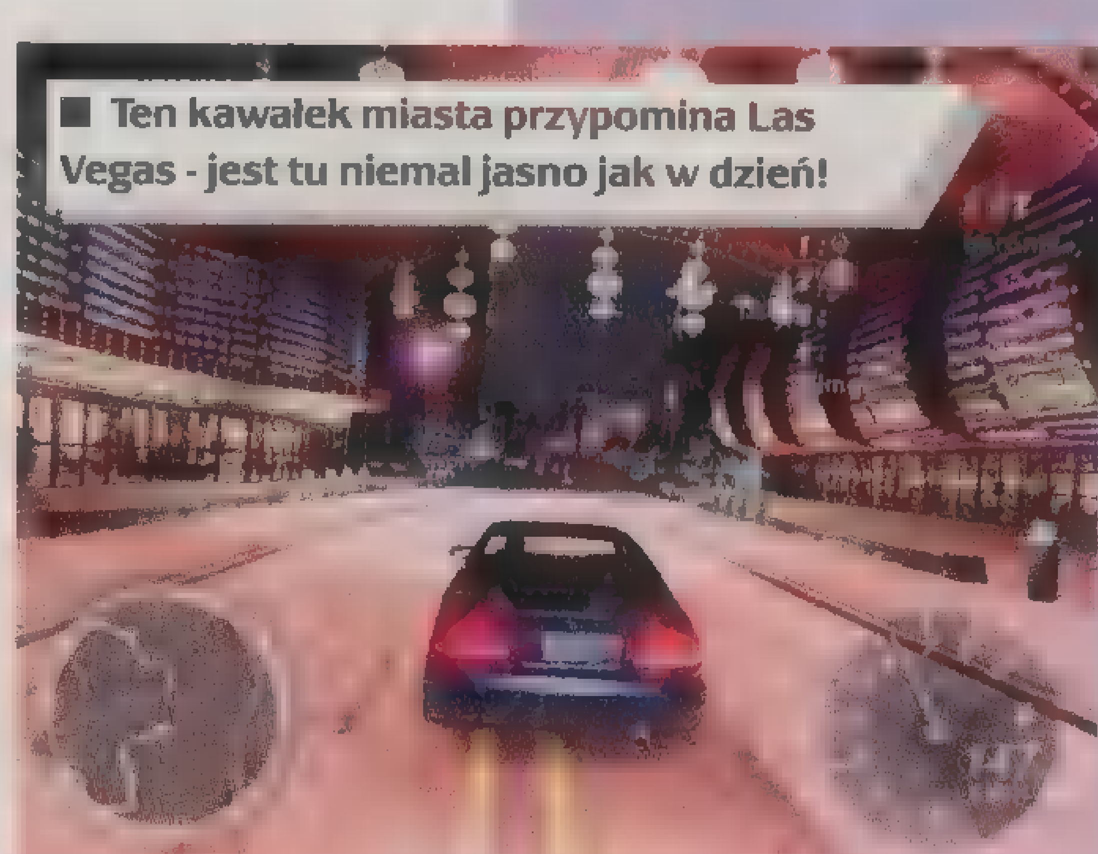
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Pierwsza część Need For Speed Underground była najlepiej sprzedającą się grą ■ 2003 roku, co niewątpliwie świadczy o jej klasie. Gdyby tylko w tym roku nie ukazały się tak długo oczekiwane hity, jak Half-Life 2, Halo 2 i GTA: San Andreas (te dwie ostatnie na razie tylko na konsole), to pewnie jej kontynuacja również stałaby się bestsellerem. Zresztą kto wie, czy tak się nie stanie?

Jeśli ktoś się niecierpliwi i chciałby wiedzieć, czy NFSU2 jest lepsza od pierwszej części, to śpieszymy donieść, że owszem. I to prawie pod każdym względem. Najbardziej widoczną zmianą jest wprowadzenie ogromnego miasta, po którym możemy bez przeszkód podróżować. Rzecz jasna, sama jazda szybko by się znudziła, więc warto przeszukiwać wszystkie zakamarki w poszukiwaniu ukrytych niespodzianek. Będą to sklepy z częściami, samochodami i warsztaty tuningowe, będą to ukryte pieniążki albo wyścigi, których nie znajdziemy na mapie. Poza tym, gdy mijamy innego kierowcę z dobrym autem, można zaproponować mu wyścig za kasę. Ogólnie pomysł z miastem jest bardzo udany, szkoda tylko, że ono samo jest trochę opuszczone. Wiemy, że w nocy większość ludzi śpi w domach, ale w takich metropoliach wiele osób też chodzi po ulicach, a w NFSU2 nie uświadczymy nikogo. Miasto składa się z pięciu dzielnic, które odblokowujemy wraz z postępami w grze, czyli wygrywaniem kolejnych wyścigów. Tych z kolei jest 8 rodzajów: oprócz znanych z poprzedniej części Drift, Drag, Circuit i Sprint dodano jeszcze Street X (techniczne ściganie się po zamkniętych, krótkich i bardzo krętych torach), Outrun (taki samochodowy "berek" z innymi autami jeżdżącymi po mieście), U.R.L.



■ Wydarzenia istotne dla fabuły przedstawione są w postaci animowanego komiksu.



■ Ten kawałek miasta przypomina Las Vegas - jest tu niemal jasno jak w dzień!

INFO



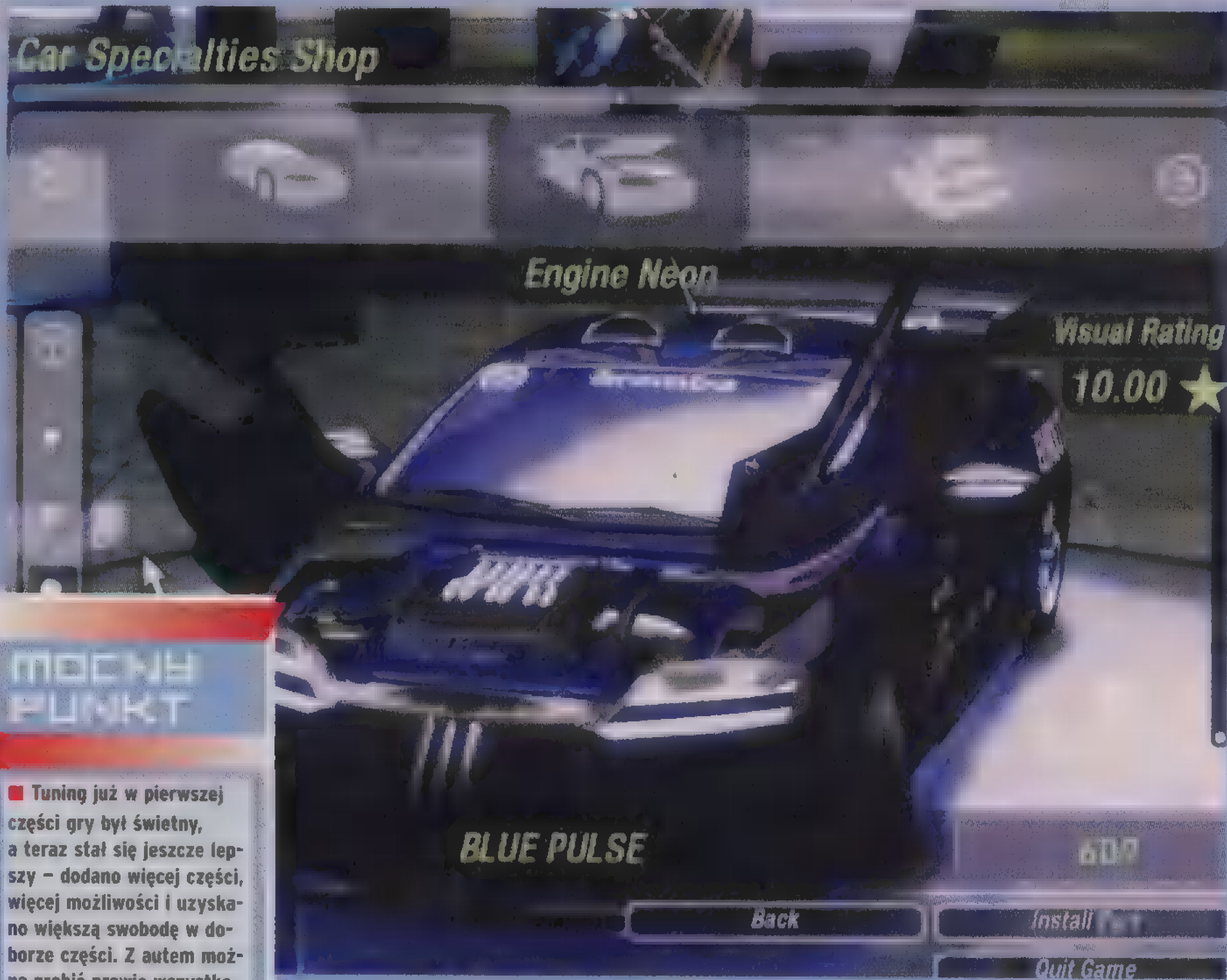
Dystrybucja PL: EA Polska
Producent: EA Kanada
Wydawca: EA
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Wyścigi
Cena: 139 Zł
Internet: www.eagames.com
Wymagania: PIII 1 GHz, 256 ■ RAM, karta graficzna 32 MB

WYBÓR TUNINGOWCA

■ 1. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND ■ - Najbardziej efektowne, najszybsze i oferujące największą głębię wyścigi. Nie nadają się jedynie dla fanów wiernych symulacji.

■ 2. JUICED - Gdyby nie skopany model jazdy, gra byłaby sporą konkurencją dla NFSU2. Na uwagę zasługuje jazda w dzień.

■ 3. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND - Pierwsza część gry stała się już klasykiem, który ■ dobre zapoczątkował modę ■ tuning w grach samochodowych.



MOCNY PUNKT

■ Tuning już w pierwszej części gry był świetny, a teraz stał się jeszcze lepszy – dodano więcej części, więcej możliwości i uzyskano większą swobodę w doborze części. Z autem można zrobić prawie wszystko, [illegible] uzyskane efekty są naprawdę niesamowite. Stawiamy browarka temu, kto rozpozna markę i model [illegible]mochodu, który widnieje [illegible] tym obrazku. [illegible] taki wózek dalibyśmy się pokroić;-)

(ściganie się po specjalnych torach) oraz SUV (specjalny tryb tylko dla aut terenowych). Zmieniły się też trochę znane poprzednio tryby - wyścigi Drag mają więcej przeszkód i ruch z naprzeciwka, [illegible] Drift może się odbywać teraz na odcinku drogi i należy uważać na poruszające się z przeciwka auta.







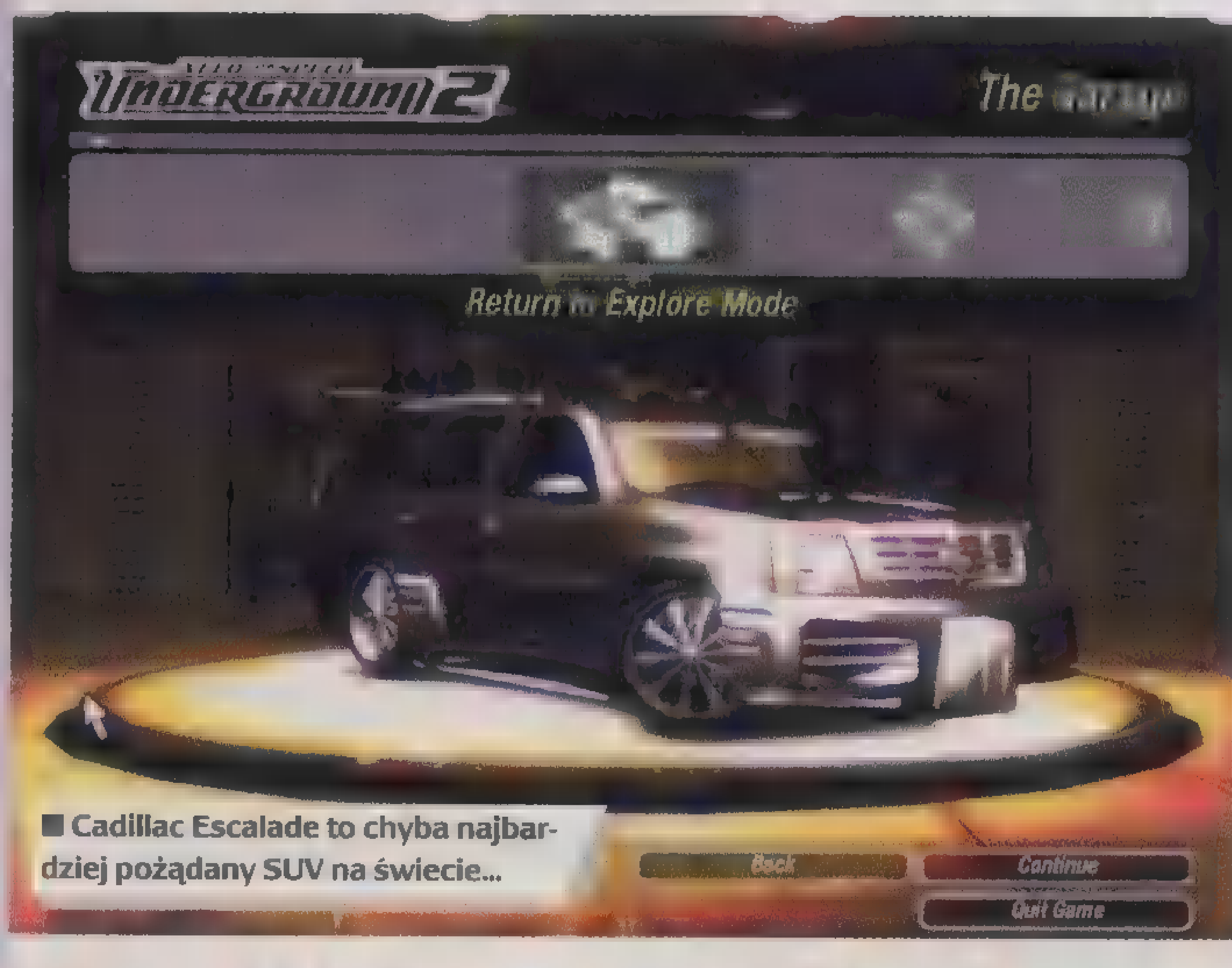
Dużo zmian zaszło także w kwestii modyfikacji pojazdów. Poza znanymi z poprzedniej edycji, dołożono sporo nowości: sprzęt audio, neony w środku wozu, lusterka, obracające się felgi w kołach, drzwi i klapy bagażników mogą się otwierać na różne sposoby, nie wspominając o takich detalach, jak kolor świateł przednich czy dziesiątki nowych winyli na karoserię. Co ważniejsze, auta w końcu można tuningować, a nie tylko wkładać nowe części do środka - na specjalnym torze mamy warsztat, gdzie możemy zmieniać przełożenia, obroty silnika, siłę hamowania itp. parametry, dzięki czemu wóz można przystosować pod konkretny wyścig, zwiększając mu np. przyśpieszenie na krętej trasie kosztem zmniejszenia prędkości maksymalnej.

Oprawa graficzna uległa widocznej poprawie, ale nie ma co spodziewać się rewolucyjnych zmian - pojazdy są bardziej szczegółowe, otoczenie ma więcej detali oraz lepiej widoczna jest "gra świateł". Sporo gorzej prezentuje się za to oprawa muzyczna. Nie jesteśmy wybredni, ale spośród kilkudziesięciu utworów przygrywających w tle zaledwie 3 nie powodowały u nas chęci wyłączenia ich w diabły! Większość to dudnienie i wrzaski bez ładu i składu - pierwsza część prezentowała się w tym względzie znacznie lepiej.

W kwestii grywalności można się przyczepić w zasadzie tylko do dwóch elementów - brakuje uszkodzeń samochodów i denerwuje trochę nierówny poziom trudności przeciwników (zdarza się tak, że chociaż pędziłbyś pełną prędkością, komputer potrafi wystrzelić przed Ciebie niczym z procy, nierzadko tuż przed metą). Jednak nie są to poważne wpadki i gra w dalszym ciągu prezentuje się niezwykle okazale. To najlepsze obecnie wyścigi uliczne na rynku i z pewnością jedna z lepszych gier ostatnich miesięcy. Polecamy ją wszystkim miłośnikom wyścigów - będziecie mieli zabawy na wiele zimowych wieczorów. ■

PRZESZŁOŚĆ

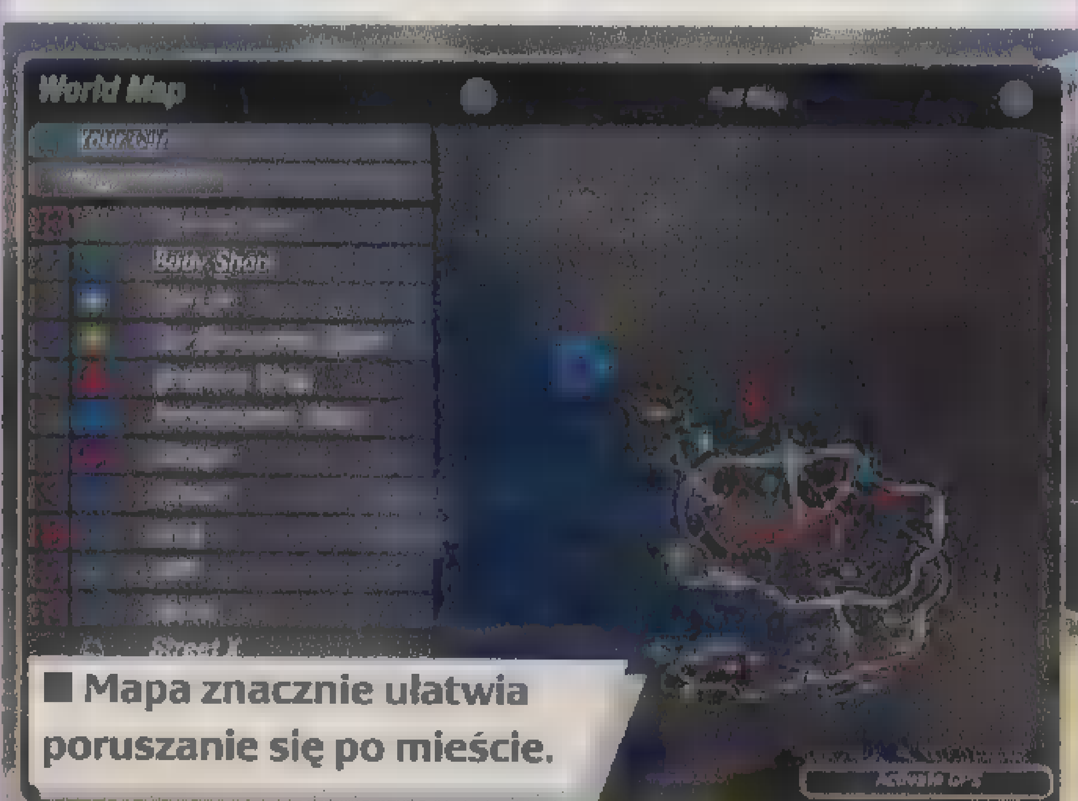
■ Seria Need For Speed jest bardzo stara, gdyż pierwsza [illegible] część została wydana prawie 10 lat temu. Wszystkie poprzednie edycje, poza Underground, traktowały jednak o wyścigach normalnymi (czytaj: nie modyfikowalnymi) samochodami i [illegible]wsze w dzień. Pierwsze modyfikacje aut wprowadzono [illegible] Underground i to [illegible] taką skalę, iż gra od razu stała się inspiracją i wzorem dla kolejnych gier wyścigowych.



■ Cadillac Escalade to chyba najbardziej pożądany SUV na świecie...

DETALE

- ■ 8 rodzajów wyścigów
- ■ Ponad [illegible] autentycznych samochodów
- ■ Części do tuningu 77 prawdziwych firm
- ■ Sporej wielkości miasto do zwiedzania



■ Mapa znacznie ułatwia poruszanie się po mieście.

WERDYKT

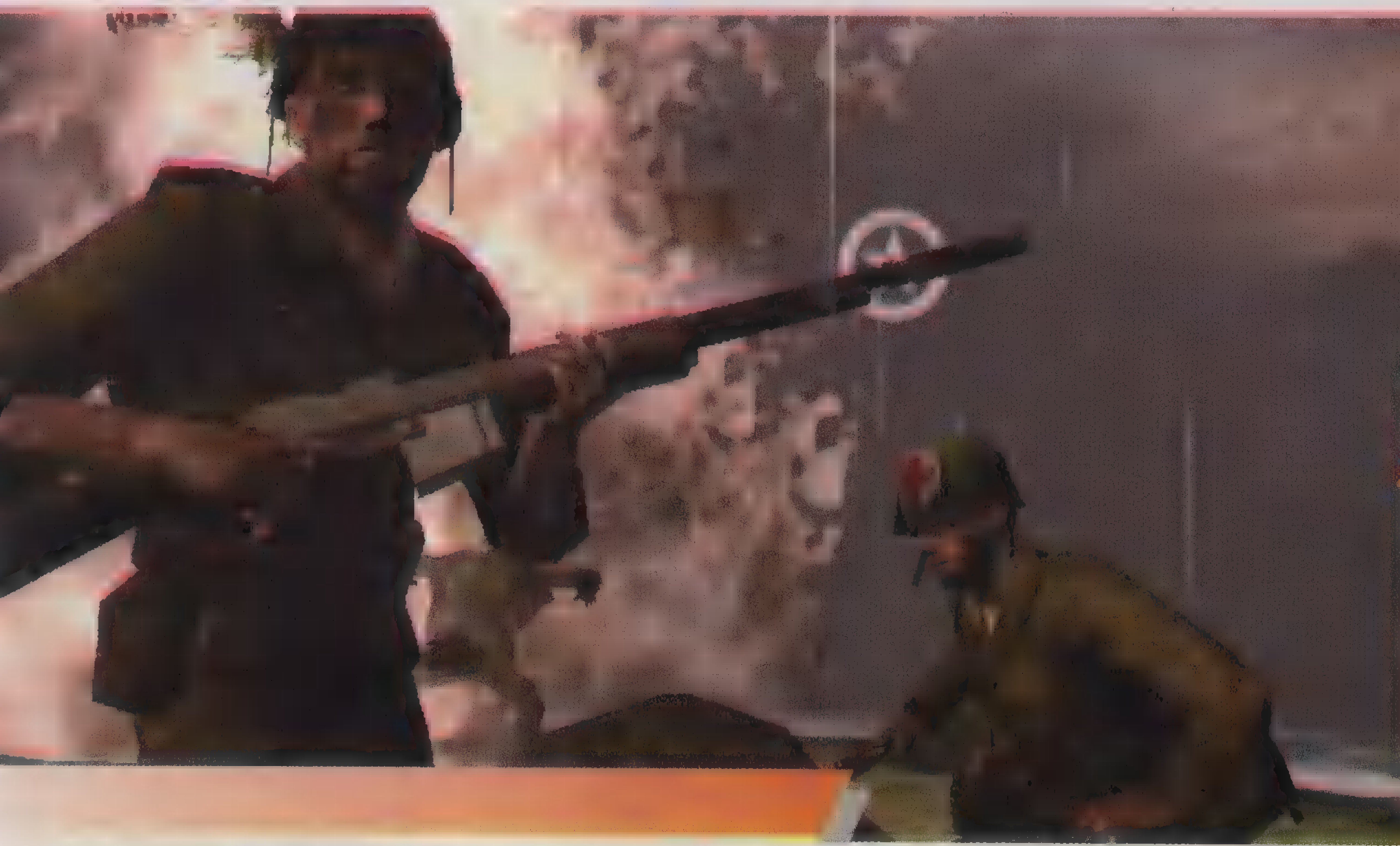
GRYWALNOŚĆ
+ Wciągająca i [illegible] wyważona.
- Sterowani przez komputer przeciwnicy [illegible] oszukują.

GRAFIKA
+ Szybka i kolorowa, choć [illegible] trochę za ciemna.
- Gdzie obiecywane uszkodzenia samochodów?

DŹWIĘK
+ [illegible] odgłosy silników, zauważalne [illegible] przed i po tuningu.
- Duuużo gorsza muzyka niż w jedynce.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Starcza [illegible] kilkadziesiąt godzin zabawy, nie wspominając o trybach multiplayer.
- Przy długich trasach gra [illegible] staje się monotonna.

Bardzo [illegible] sequel, [illegible] być jeszcze [illegible]. Mimo [illegible] jest to obecnie najlepsza [illegible] gra [illegible] na [illegible].



INFO



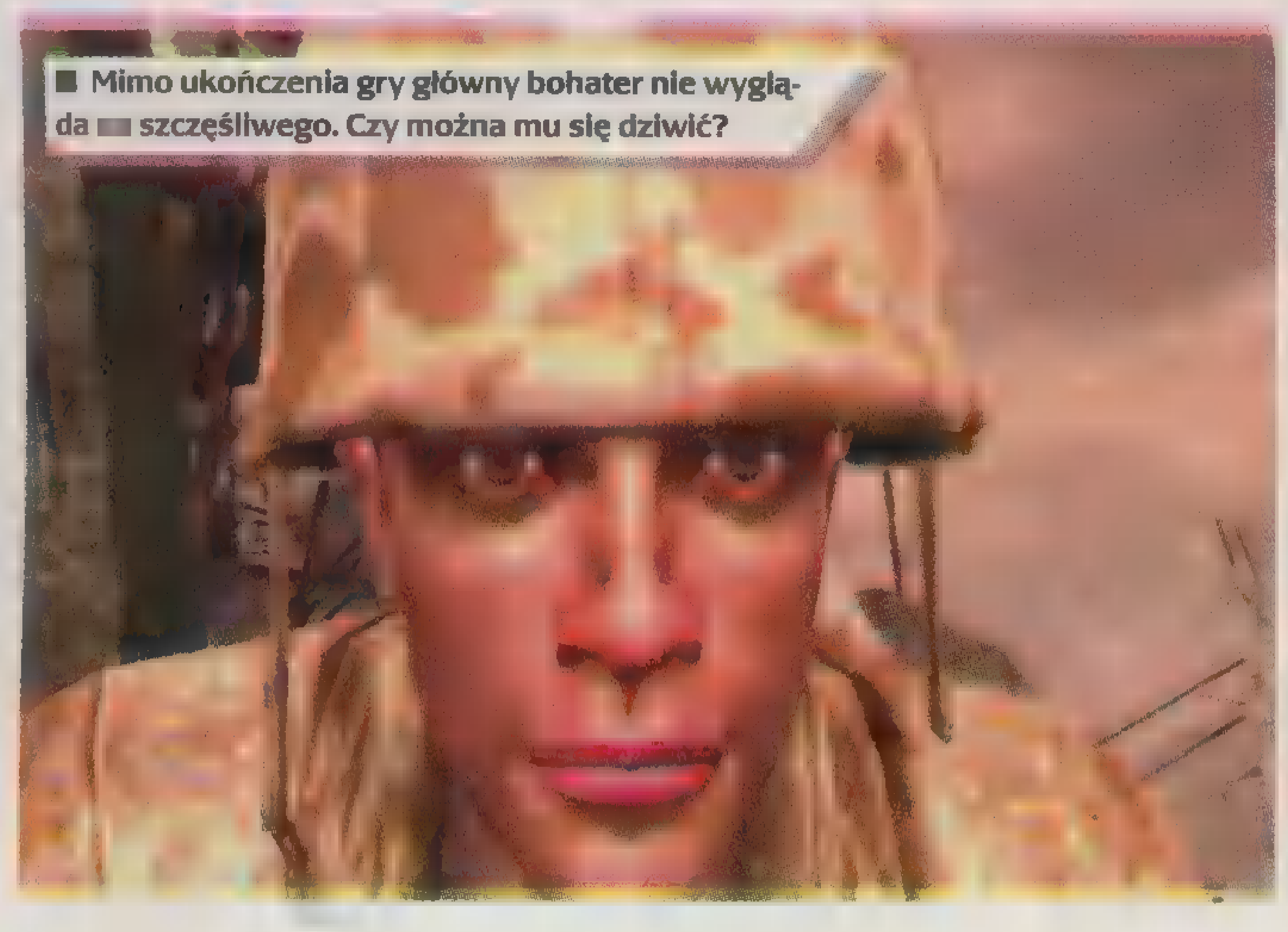
Dystrybucja PL: EA Polska
Producent: EA
Wydawca: EA
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Strzelanina FPP
Cena: 139 ZŁ
Internet: www.eagames.com
Wymagania: PIV 1,5 GHz, 256 [illegible] RAM, Karta graficzna 64 MB, czytnik DVD

MEDAL OF HONOR: WOJNA NA PACYFIKU

- **[illegible] poziomów gry**
- **4 poziomy trudności**
- **Kilkanaście rodzajów broni (+jedna specjalnie [illegible] wersji DC)**
- **[illegible] 12 godzin zabawy**

Na początku musimy przyznać, że na drugą część Medal Of Honor czekaliśmy z dużą niecierpliwością, dodatkowo podbudowani informacjami, [illegible] gra ma być rozszerzoną wersją MOH: Rising Sun, wydanej kilka miesięcy wcześniej wersji na PlayStation2. Ostatecznie okazało się, [illegible] to dwie zupełnie różne gry, mające [illegible] sobą wspólną jedynie nazwę serii i teatr działań wojennych.

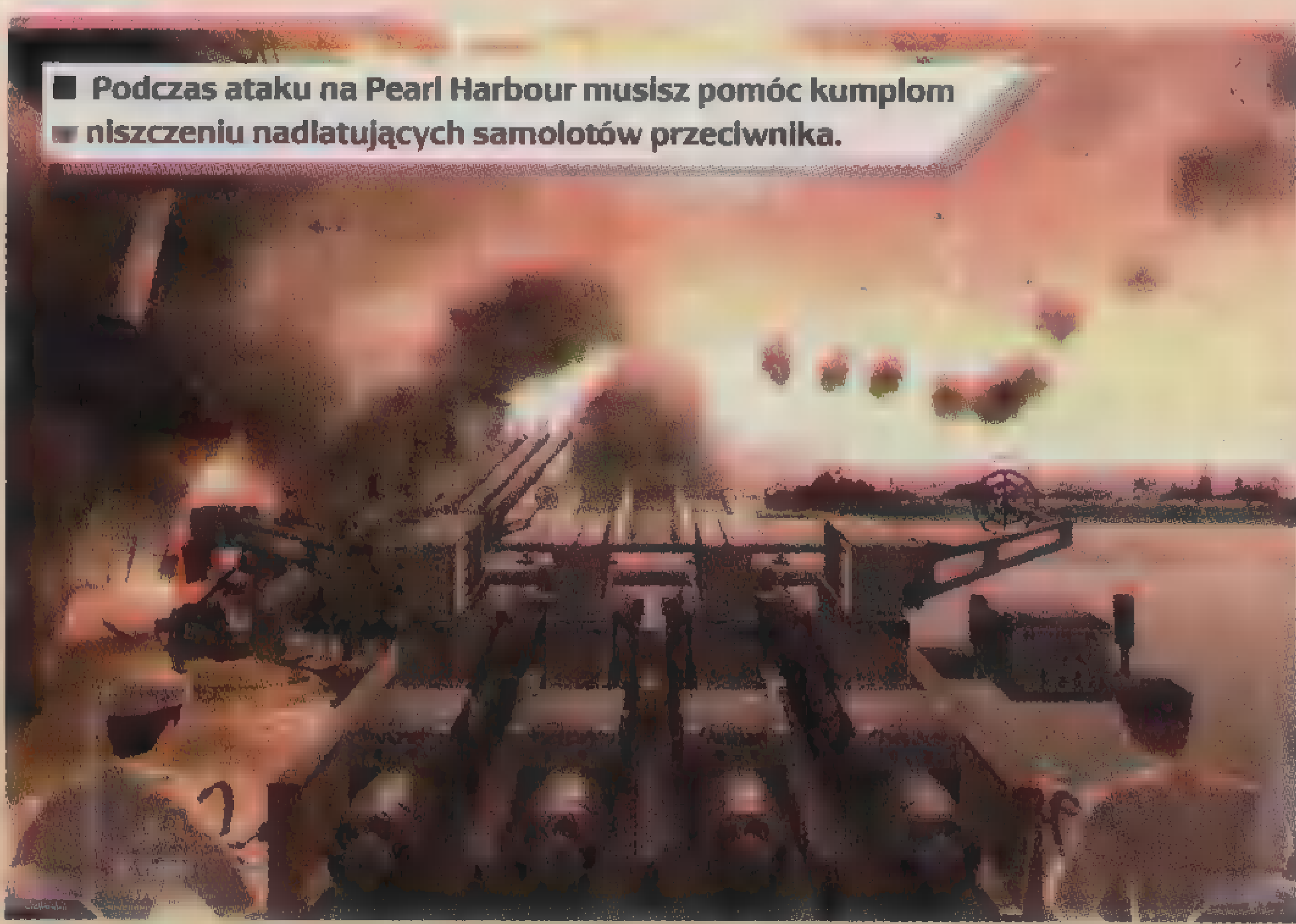
Wojna na Pacyfiku to kolejna wojenna strzelanina FPP z kilkoma ciekawymi pomysłami, ale też (niestety) z masą denerwujących błędów. Zacznijmy od nierównego poziomu fabuły, a co za tym idzie akcji w grze. Bywają momenty zapierające dech w piersiach, ale też takie, gdy masz ochotę odejść od ekranu i włączyć inną grę. Czasami wieje nudą, a czasem denerwuje spora liniowość poziomów (nawet mimo zawarcia w scenariuszu kilku momentów zwrotnych, gdzie decydujemy co zrobić). Na nic też zdaje się nowość w postaci kierowania oddziałem towarzyszy, gdyż ich iloraz inteligencji jest na poziomie 100... w grupie. Towarzysze niby starają się pomóc, ale i tak większość przeciwników musisz za-



■ Mimo ukończenia gry główny bohater nie wygląda [illegible] szczęśliwego. Czy można mu się dziwić?

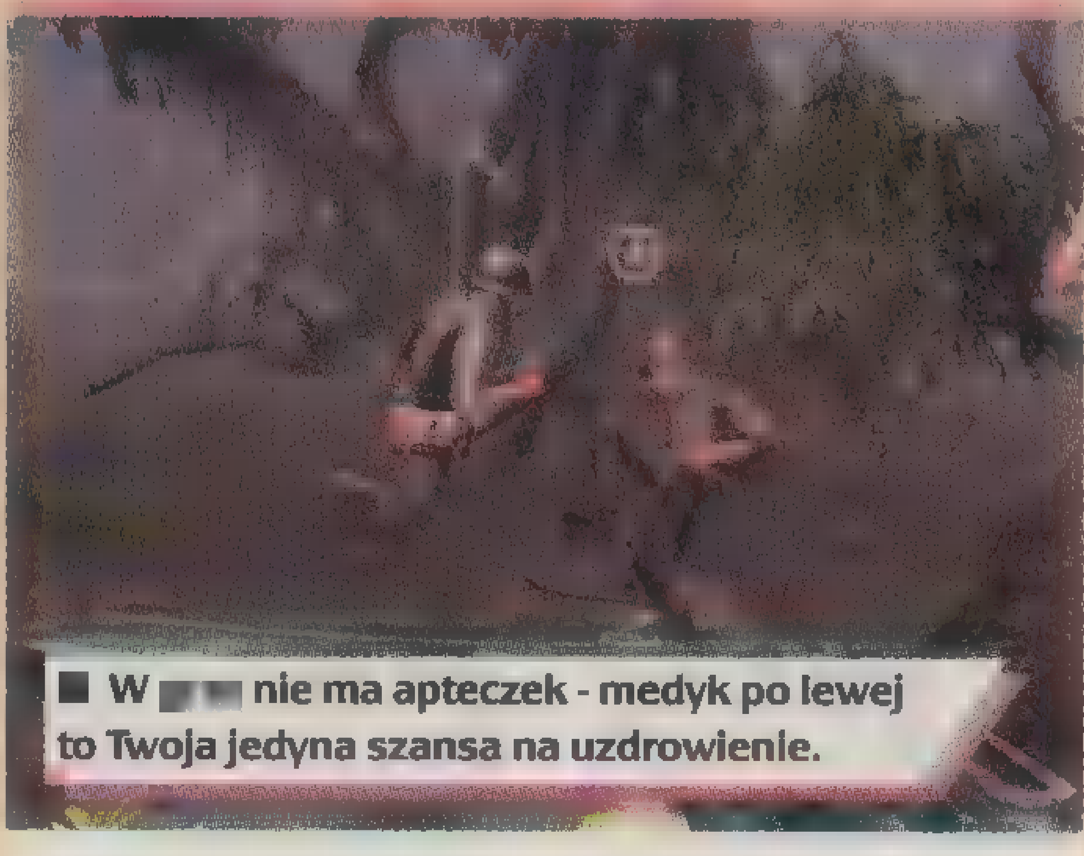


Bardzo interesująco prezentuje się wersja gry [illegible] dopiskiem Director's Cut. Składa się ona z pełnej gry uzupełnionej galerią propagandowych plakatów [illegible] okre[illegible] II wojny światowej, historycznymi [illegible] i statystykami oraz dodatkową płytą DVD, na której [illegible] można m.in.: nową broń, prezentację wydarzeń II wojny światowej, [illegible] do muzyki z gry, [illegible] "Przenieś się do gry", filmy zza kulis, wywiady i wiele innych, ciekawych materiałów. Wersja rozszerzona kosztuje 159 zł, więc warto wydać [illegible] 20 [illegible] więcej, bo [illegible] są naprawdę fajne.



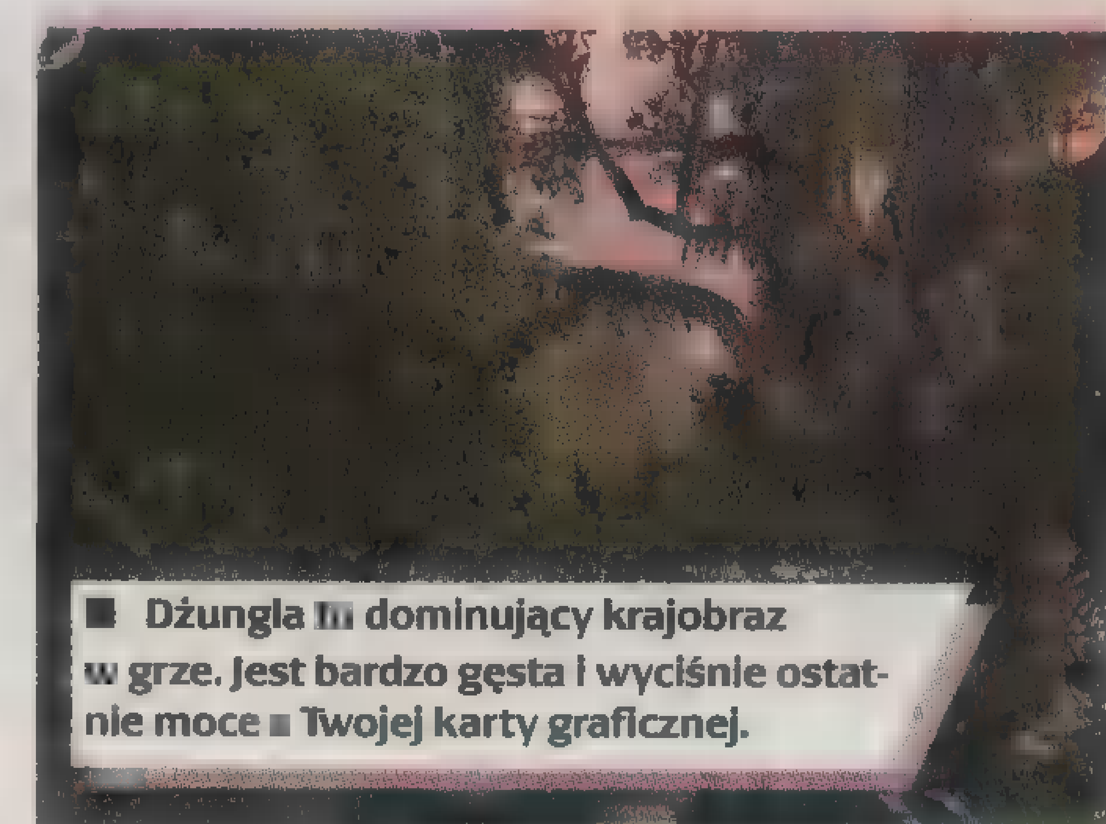
■ Podczas ataku na Pearl Harbour musisz pomóc kumplom [illegible] niszczeniu nadlatujących samolotów przeciwnika.





■ W [illegible] nie ma apteczek - medyk po lewej to Twoja jedyna szansa na uzdrowienie.

bić sam, martwiąc się o własną skórę. "Poległ" również pomysł z medykiem, który ma leczyć Cię na polu walki. W całej grze nie będzie ani jednej apteczki, a medyk posiada tylko cztery sztuki na jedną misję, więc gdy padniesz w boju musisz czekać, aż przybiegnie i udzieli Ci pomocy. Problem w tym, że czasem nie zrobi tego wcale bo się gdzieś zatnie, a czasem będzie zwlekał tak długo, że przeciwnik zdąży przybiec i Cię dobić. Nie powinno się umieszczać w grze nie do końca przetestowanych opcji i to szczególnie tak istotnych. Dość nieprzyjemną kwestią jest również zachowanie przeciwników. Często pojawiają się oni dopiero wtedy, gdy miniemy pewną niewidzialną linię, więc gra polega w dużej mierze na parciu do przodu, czekaniu co i z której strony Cię trafi, zapamiętaniu tego miejsca, wgraniu stanu gry i ponownego pokonania "przeszkód", tym razem będąc na nie przygotowanym. Na podobną przypadłość cierpiał zresztą Doom 3. Kolejne niedociągnięcie związane z grywalnością to nudna i (przynajmniej dla doświadczonego gracza) zupełnie niepotrzebna misja treningowa. Poza kierowaniem oddziałem (który zresztą i tak często robi co chce), większość graczy na pewno umie strzelać, rzucać granatami, czy używać stanowisk karabinów maszynowych. W Call Of Duty można było trening ominąć, tu już nie. Ostatnia wpadka to długość gry - pozycja za 140 zł nie powinna dać się skończyć na normalnym poziomie trudności po 10 godzinach. Nasz czas wyniósł coś koło dziewięciu, ale będą gracze, którym zajmie to 12 godzin. Tyle trwało skończenie dodatku do Call Of Duty, który kosztował mniej niż połowę ceny MOHWNP!



■ Dżungla [illegible] dominujący krajobraz w grze. Jest bardzo gęsta i wyciśnie ostatnie moce [illegible] Twojej karty graficznej.

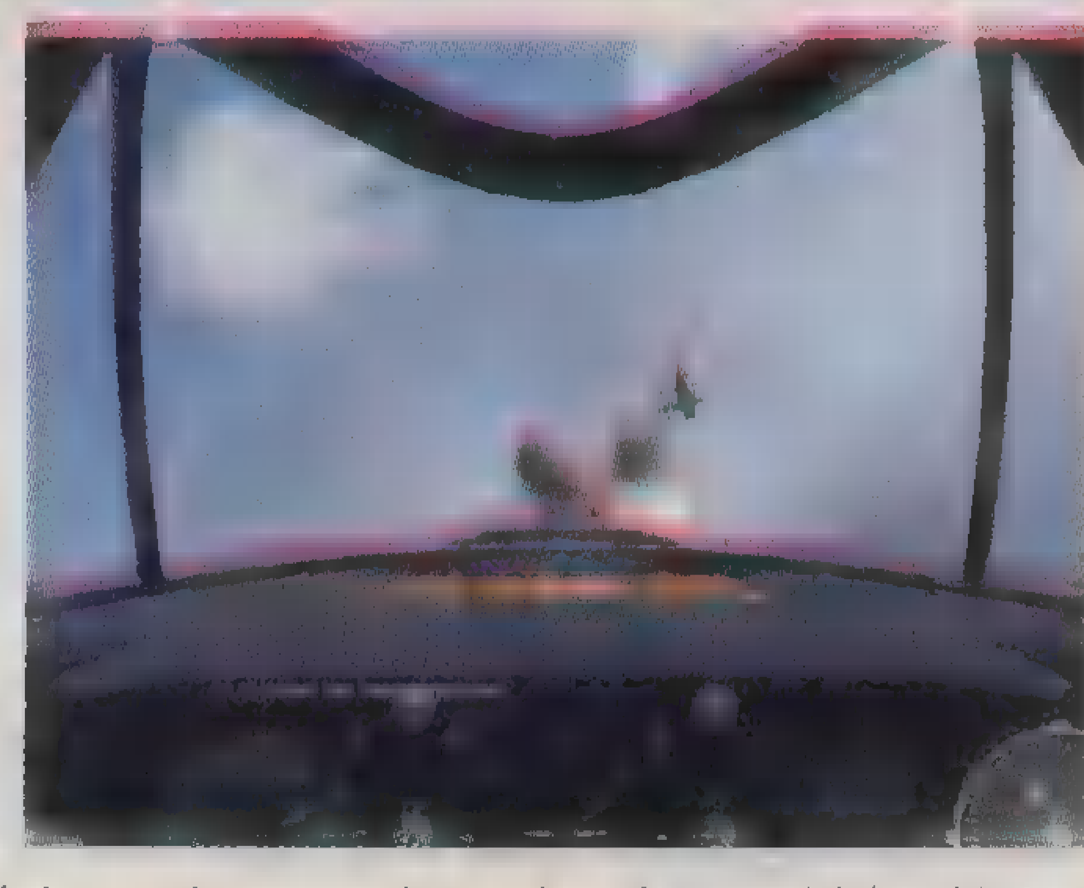
1. CALL OF DUTY - To jak na razie wciąż najlepsza strzelanina FPP okresu wojennego – wciągająca, dynamiczna i pozbawiona większych wpadek.

2. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - Choć gra [illegible] się kawał [illegible] temu, to pod względem ja-[illegible] minimalnie wyprzedza Wojnę [illegible] Pacyfiku.

3. MEDAL OF HONOR: WOJNA NA PACYFIKU - Można zaryzykować stwierdzenie, że jest to typowy przerost formy [illegible] treścią. Posiada kilka fajnych elementów, [illegible] ma też zbyt dużo usterek.

Może nie wszyscy wiedzą, ale seria Medal Of Honor wywodzi się [illegible] konsoli PlayStation, skąd dopiero po sporym sukcesie zawędrowała na PC pod postacią [illegible] Of Honor: Allied As-[illegible] Pierwsza część gry [illegible] się dość szybko hitem, podobnie jak [illegible] dodatki do niej: Spearhead i Breakthrough. Opisywana przez nas gra to [illegible] naprawdę druga część z serii.

Rzecz jasna, nowa gra EA to nie tylko same wady. Bardzo podobał nam się klimat gry, poczynając od misji, poprzez ekrany ładowania stylizowane na zdjęcia z okresu wojennego, a kończąc na muzyce. Ciekawym dodatkiem są również wojenne fakty pojawiające się na ekranie oraz cała wersja Director's Cut, o której więcej piszemy w Mocnym Punkcie. Komu spodoba się więc Wojna na Pacyfiku? Wielkim miłośnikom serii MOH oraz tym graczom, którzy chcą przede wszystkim sobie postrzelać i cieszyć się ładną grafiką, [illegible] przy okazji są bardziej "odporni" na irytujące niedoróbki. Pozostali niech lepiej przeznaczą kasę na Half-Life'a 2... ■





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ

+ Kilka niezapomnianych momentów ocierających się o geniusz.
- Niestety, większość zabawy to łażenie po dżungli i strzelanie do Japończyków.

GRAFIKA

+ Wygląda nieźle, ale [illegible] najlepszymi wciąż nie może się równać.
- Duże wymagania sprzętowe utrudniają rozkoszowanie się grą.

DŹWIĘK

+ Bardzo dobre udźwiękowienie i nastrojowa ścieżka dźwiękowa.
- Nie wszystkie melodie pasują idealnie [illegible] akcji na ekranie.

ŻYWOTNOŚĆ

+ Niezły multiplayer wydłuża zabawę, która...
- ...w trybie pojedynczego gracza nie trwa dłużej niż 10-12 godzin.

Gra dobra, ale spora liczba małych [illegible] niedopatrzeń nie pozwala nam [illegible] jej wyżej. [illegible] Activision wypada jednak lepiej...





ROLLERCOASTER TYCOON 3

INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Frontier Developments
Wydawca: Atari
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Ekonomiczna
Cena: 99,90 Zł
Internet: www.atari.com
Wymagania: PIII 733MHz, 256 [illegible] RAM, karta graficzna 32 MB

■ Powiedzieliśmy, że "RollerCoaster Tycoon 3" to najlepsza symulacja parku rozrywki i jazdy kolejką górską. Zastanawiacie się, która jest najszybsza w rzeczywistości? Obecnie rekord należy do japońskiego RollerCoastera rozpędzającego się do [illegible] km/h. Z kolei najwyższy stoi w Wielkiej Brytanii – Pepsi M[illegible] Big [illegible] [illegible] szczytowych miejscach ma aż 70 metrów (wysokość 30 piętrowego budynku!!!).

Niestety w naszym rodzimym, mlekiem i miodem płynącym kraju nie uświadczymy żadnego parku rozrywki z prawdziwego zdarzenia. Z tego powodu nie mamy szans na zapierającę dech w piersiach przejażdżki wielkimi kolejkami górskimi. Ale jeżeli ktoś jest wstanie zadowolić się wirtualną symulacją takiej atrakcji, to koniecznie musi zagrać w "RollerCoaster Tycoon 3". A to tylko jeden z bardzo wielu powodów, dla których warto zakupić najnowszą część kultowej gry Chrisa Sawyera.

Zarządzanie wielkim parkiem to nie lada wyzwanie. Jest tyle rzeczy, o które należy zadbać: stawianie atrakcji, budowanie infrastruktury, prowadzenie badań w celu zwiększenia bezpieczeństwa, zatrudnianie obsługi, regulacja cen biletów, napojów, ustalanie składników jedzenia, projektowaniu najwymyślniejszych kolejek górskich. I właśnie to wszystko znajdziecie w "RCT 3". Bogactwo możliwości przyprawia o przysłowiowy zawrót głowy. Ukazano chyba każdy aspekt kierowania parkiem rozrywki. Według nas na tej grze spokojnie można by szkolić przyszłych menadżerów takich miejsc. Wcale nie żartujemy! Oczywiście ogromna mnogość opcji to nie wszystko. Trzeba to jeszcze umiejętnie "podać", w przyjazny dla gracza sposób. Doskonale wiedzieli o tym twórcy. Bowiem dzięki wyjątkowo intuicyjnemu, przejrzystemu i przyjaznemu w obsłudze interfejsowi kierowanie wszystkim jest dziecinnie łatwe i przyjemne. Napewno z obsługą "RCT 3" nikt nie będzie miał najmniejszych problemów. Nawet początkujący, którzy dotychczas nie mieli styczności z tego typu tytułami. Bardzo dobrze przygotowany, kompleksowy Tutorial, składający się



DETALE

- 18 plansz w trybie kariery
- 4 różne edytory
- Tryb "Piaskownica" z nieograniczonymi funduszami
- [illegible] różne style architektoniczne
- Wypasiony 7 częściowy Tutorial





z kilku części zapewnia solidną dawkę teoretycznej i praktycznej wiedzy.

Pod względem grywalności "RCT 3" bije na głowę całą konkurencje. Duży udział ma w tym także jakość oprawy wizualnej, która...no po prostu spójrzcie na screeny obok i sami będziecie wiedzieli o co chodzi. Tak ładnej, szczegółowo dopracowanej, bajecznie kolorowej grafiki 3D nie uświadczycie w zbyt wielu tytułach. Mówiąc najkrócej, wszystko jest tutaj śliczne, a każdy ruchomy obiekt świetnie animowany. Do tego dochodzi pełna wolność w operowaniu kamerą, którą można obracać o 360 stopni oraz powiększać obraz dziesiątki razy. W maksymalnym oddaleniu Diabelski Młyn to małe kółeczko. Przy najpełniejszym zbliżeniu dostrzegamy jak układają się wzorki na bluzce pojedynczego człowieka. A skoro już mowa o gościach odwiedzających park, warto dodać że każdy z nich ma swoją własną wirtualną osobowość. Ludzie zdecydowanie różnią się od siebie. Nie tylko ubiorem, ale zachowaniem, rodzajem preferowanych atrakcji i sposobem wyrażania emocji. Jedną z najfajniejszych zabaw jest obserwowanie reakcji osób, które właśnie zakończyły jazdę kolejką górską. Oczywiście każdą atrakcję można wypróbować osobiście. Specjalna kamera pokazuje jak wygląda to z perspektywy zwykłego gościa. Takie przejażdżki na RollerCoasterach są genialne. Naprawdę można się nieźle w czuć. Właściwie do pełni realizmu brakuje tylko porządnie świszczącego wiatru i jakiegoś krzesła z DualShockiem;-) Oczywiście to wszystko uzupełnia świetna oprawa audio. Bardzo dobrze dobrana muzyka pomaga budować atmosferę, a wszystkie odgłosy i krzyki są wyjątkowo realistyczne. Istnieje nawet możliwość wyboru piosenki puszczanej podczas jazdy kolejką górską! Czy można chcieć czegoś więcej do szczęścia? Zwłaszcza, jeśli powyższy opis uzupełnia kilkanaście trybów rozgrywki. Samych edytorów jest kilka: zwiedzających, kolejek górskich, budynków, scenariuszy. W trybie kariery czeka aż 18 plansz, [illegible] opcja "Piaskownica" pozwala na zbudowanie wymarzonego parku - nie ma żadnych ograniczeń finansowych. Co jeszcze? Setki obiektów i przedmiotów, jakie można postawić lub wybudować: budynków, ozdób, drzew, krzewów, znaków, rzeźb itp. A poza tym dziesiątki unikalnych atrakcji zaprojektowanych według konkretnych stylów architektonicznych: western, horror, science-fiction.

SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU

■ Każdy porządny park rozrywki nie obędzie się bez jakichś specjalnych, okazyjnych atrakcji. W "RCT 3" [illegible] to pokazy sztucznych ogni. Po wyznaczeniu miejsca i zakupieniu odpowiedniej bazy logistycznej można tworzyć sekwencje dowolnie wybranych fajerwer[illegible] i sztucznych ogni – wybieramy rakiety, wirujące koła i inne (o różnych kolorach, głośności i długości działania). Przy odrobinie pomysłu i odpowiedniej synchronizacji można stworzyć niezapomniane wido[illegible] A swoimi pracami każdy może pochwalić się na oficjalnej stronie: www.atari.com/rollercoastertycoon

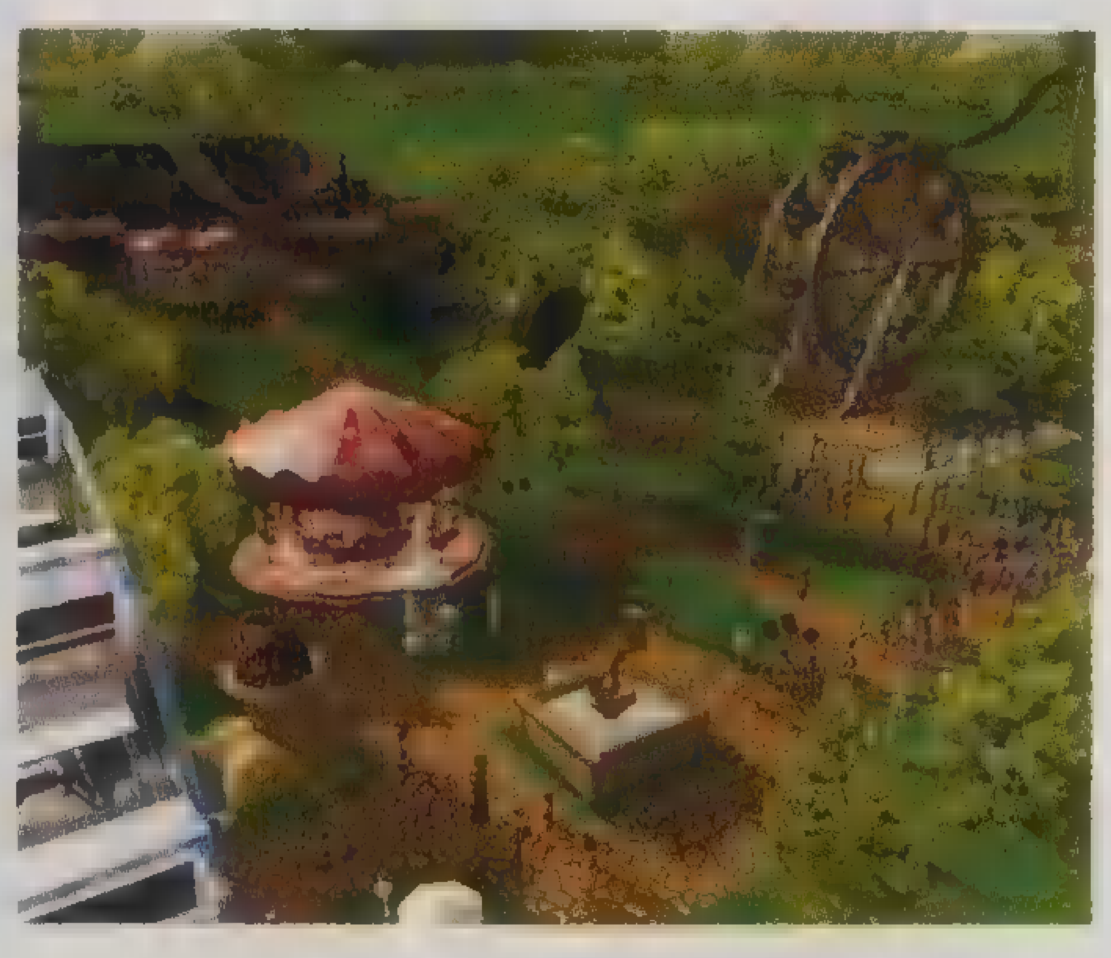






Rozpływaliśmy się już nad zaletami gry. Pora wspomnieć o tych kilku rysach, będących skazami tego diamenciku. Pierwszą są problemy z szybkością. Nawet przy konfiguracji 2 razy szybszej od minimalnej gra zwalnia i przycina się przy średniego rozmiaru wesołych miasteczkach. A przy dużych, z mnóstwem odwiedzających robi się istna masakra. No i jeszcze te błędy graficzne. Z daleka nie dostrzeżemy nic, ale przy maksymalnym zbliżeniu widać jak postacie po prostu przez siebie przechodzą. Oczywiście można na to przymknąć oko. Takie drobiazgi nie są w stanie popsuć całokształtu. Bo "RCT 3", mówiąc najkrócej, to świetna gra jest!!!

Po paru dniach, jakie spędziliśmy z najnowszą odsłoną "RCT" wiemy na pewno 3 rzeczy: 1: To najlepsza część serii, 2: To jedna z najlepszych gier ekonomicznych, jakie dotychczas powstały, 3: To obowiązkowy tytuł w kolekcji każdego, kto lubi czasem wysilić szare komórki i przy okazji świetnie się bawić. Więc, na co czekacie? Lećcie do sklepów!!! ■



WYBÓR KOLEJARZA

■ 1. RollerCoaster Tycoon 3 – Najlepsza, najfajniejsza i w ogóle naj, naj, naj...Gorąco polecamy!!!

■ 2. RollerCoaster Tycoon - 1&2 - Można zobaczyć jak to było kiedyś, nim osiągnięto obecną perfekcje. [illegible] paru lat, wciąż miło się [illegible] to gra

■ 3. ThemePark - Dokładnie to samo co powyżej, ale w bardziej uproszczonej wersji i przyprawionej dużą dawką dobrego humoru



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ

+ Bogactwo opcji i trybów pomieszane z ogromem elementów parku, z dodatkiem intuicyjnego interfejsu i prześlicznej grafiki. Słowem, cudo!!!
- Nie każdy musi lubić budować parki i kolejki górskie.

GRAFIKA

+ Super szczegółowa, kolorowa i prześliczna. Robi ogromne wrażenie.
- Przenikające przez siebie postacie.

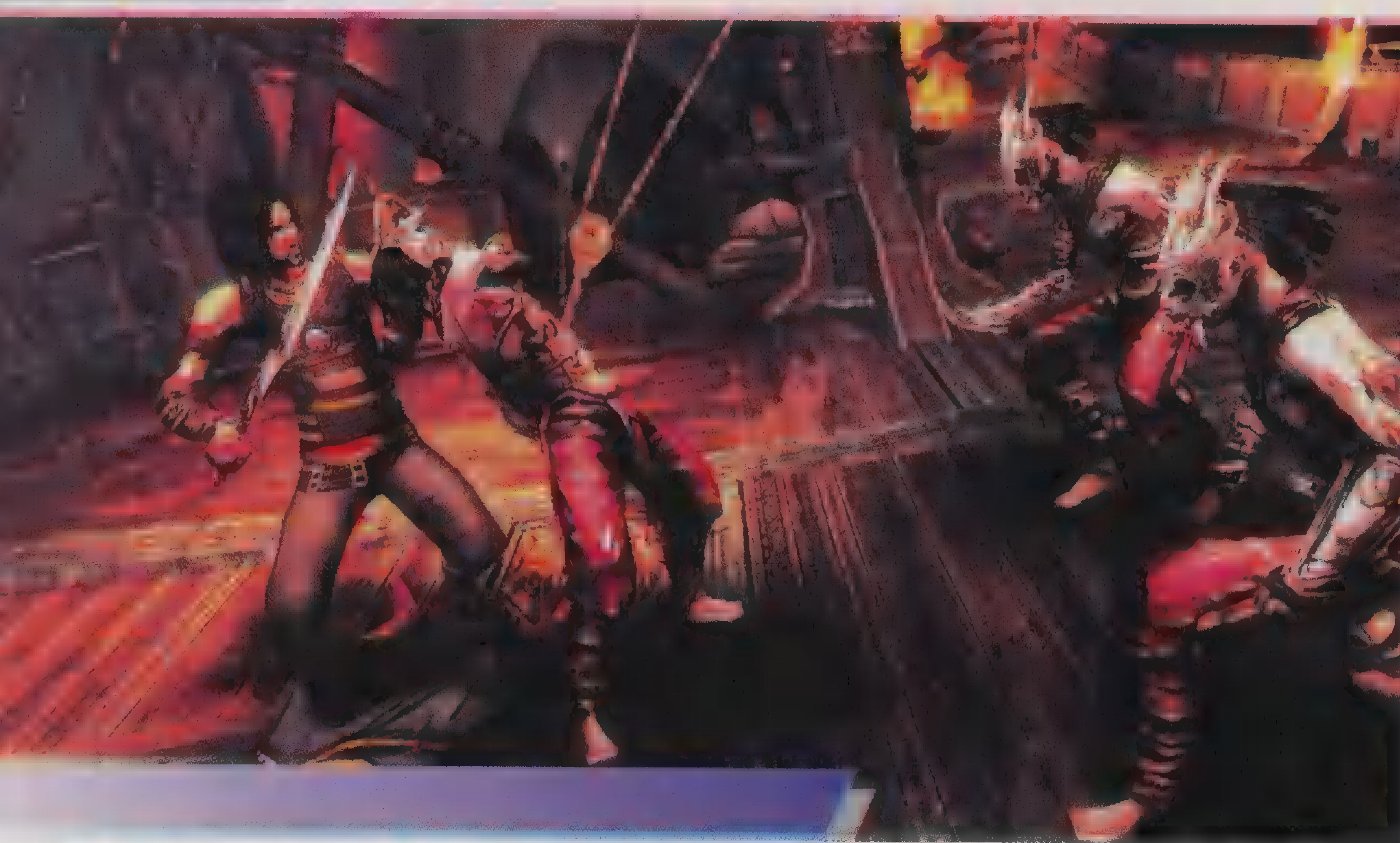
DŹWIĘK

+ Dobrze dopasowana, relaksująca muzyka.
- Nie odnotowaliśmy.

ŻYWOTNOŚĆ

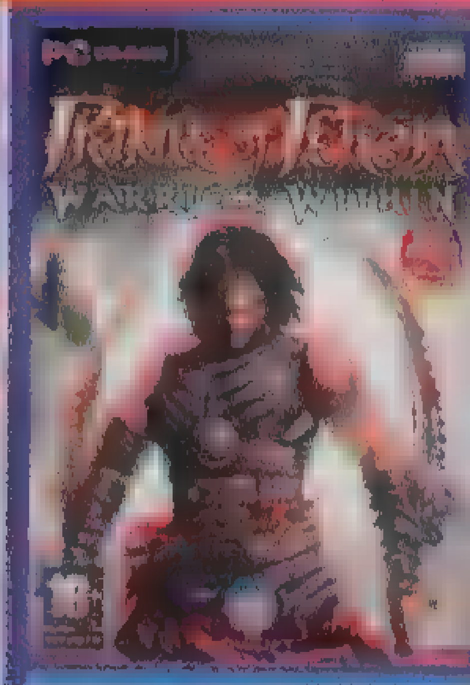
+ Gwarantowana zabawa do upadłego przez wiele tygodni.
- Organizm ludzki źle znosi ciągłe siedzenie przy komputerze.

Jeszcze nigdy [illegible] nie była tak realistyczna, a zarządzanie parkiem tak rozbudowane i łatwe do [illegible] zarazem.



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

INFO

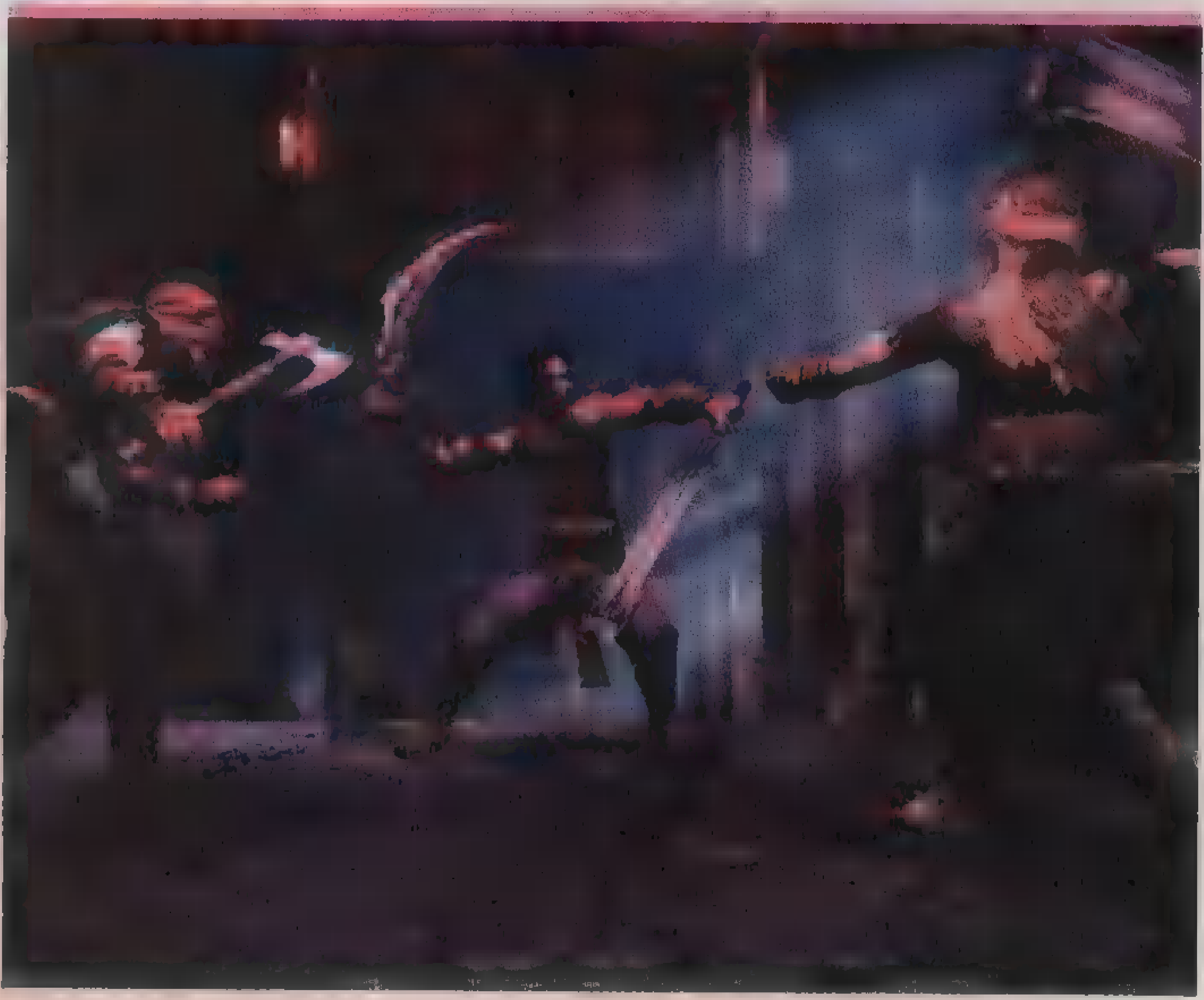


Dystrybucja PL: Cenega Poland
Wydawca: Ubi Soft
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Akcja
Cena: 119,90 Zł
Internet: www.princeofpersiagame.com
Wymagania: PIII 900MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

Kiedy kilkanaście miesięcy temu twórcy "Splinter Cella" połączyli swe siły z Jordanem Mechnerem (twórcą oryginalnego "Prince of Persia") powstała "PoP: Piaski Czasu", jedna z najlepszych gier akcji roku 2003. Wspominając tamten ślicznie wyglądający i bardzo grywalny tytuł, zastanawialiśmy się, co jeszcze można było zmienić na lepsze w sequelu? Okazuje się, że wiele, bo "PoP: Warrior Within" robi piorunujące wrażenie.

DETALE

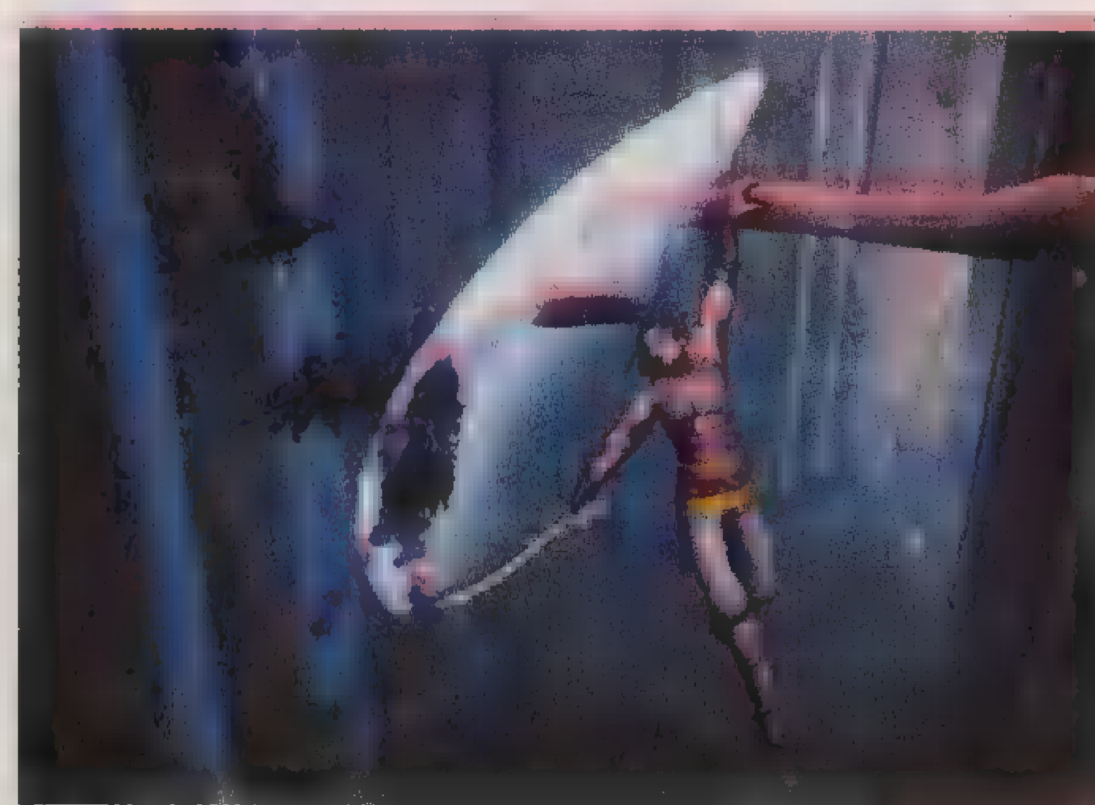
- **Książe powraca z nowymi zabójczymi umiejętnościami, i mroczną skazą w sercu**
- **Nowy, wolny system walki, pozwalający stworzyć własną technikę zabijania**
- **Przetrwaj na ogromnej, przeklętej wyspie pełnej demonicznych przeciwników**
- **Nowe sposoby na wykorzystanie piasku czasu**
- **Dodatki w postaci odnajdywanych w grze Art. Worków**



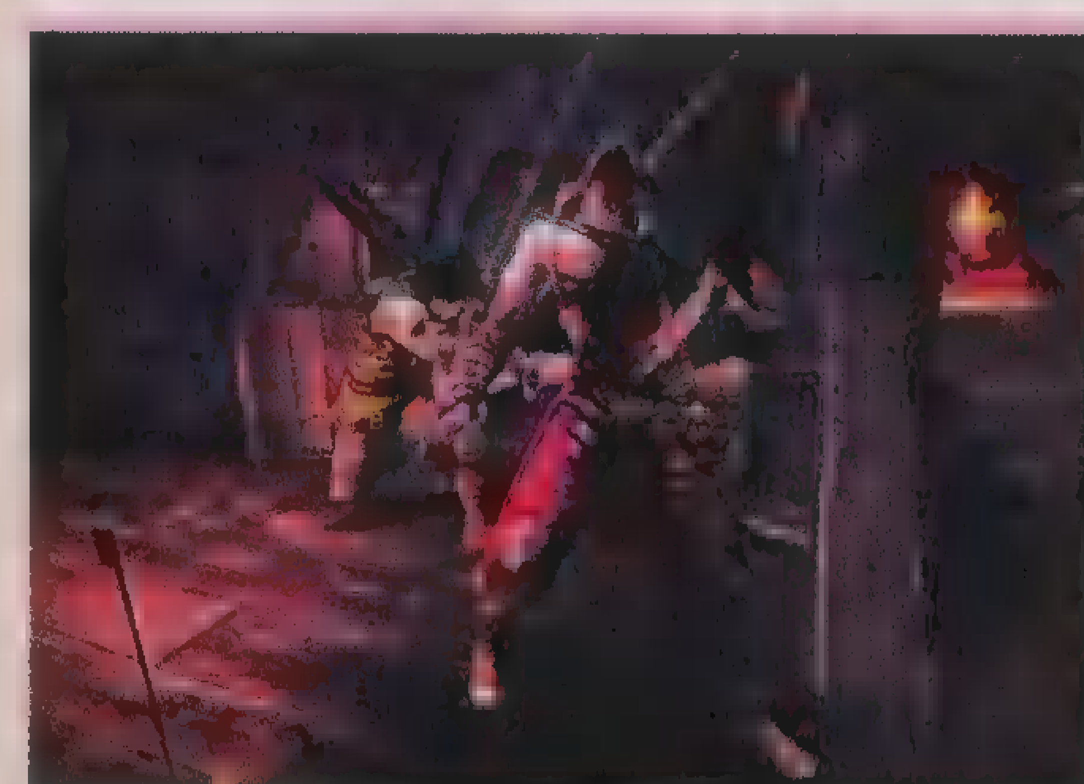


Według starej marketingowej zasady, w sequelu wszystkiego powinno być więcej, szybciej i lepiej. I tak właśnie jest z "Warrior Within". Jednakże w przeciwieństwie do większości kontynuacji, na tym nie kończy się lista innowacji względem oryginału. "PoP 2" ma zupełnie inny charakter. Oczywiście wciąż jest to kipiąca akcją gra, z mnóstwem pojedynków do stoczenia, platform do skakania pułapek do ominięcia i prostych zagadek do rozwiązania. Całkowitej metamorfozie uległa oprawa. O ile w "Piaski Czasu" spokojnie może grać dziesięciolatek, w "Warrior Within" w żadnym wypadku. Kontynuacja wręcz ocieka krwią, w przenośni i dosłownie. Krew towarzyszy nam już od samego początku tworząc napi-

sy, potem przelewa się obficie podczas każdorazowego wczytywania planszy, a w samej grze jest jej tyle, że można by hojnie obdzielić kilka horrorów typu "gore". Nowe przygody Księcia prócz tego, że są bardzo brutalne, są również bardzo mroczne. Widać to już po samej stylizacja głównego bohatera, który z (promieniującym szlachetnością) poprzednikiem ma niewiele wspólnego. Podobnie wygląda sytuacja ze wszystkimi planszami i pomieszczeniami. Monumentalne i dopracowane w najmniejszym szczególe lokacje, zostały stworzone z użyciem wyłącznie ciemnych, przyduszonych, niepokojących barw. Słabo oświetlone, pełne mrocznych zakamarków komnaty wywierają piorunujące wrażanie, a potęgująca atmosferę gra światłocieniem jest wspaniała. I tu dochodzimy do sedna "PoP 2", czyli klimatu. Wszystkie elementy doskonale się uzupełniają, tworząc niepowtarzalną, mroczną atmosferę. Weźmy za przykład sposób dobijania leżących przeciwników.

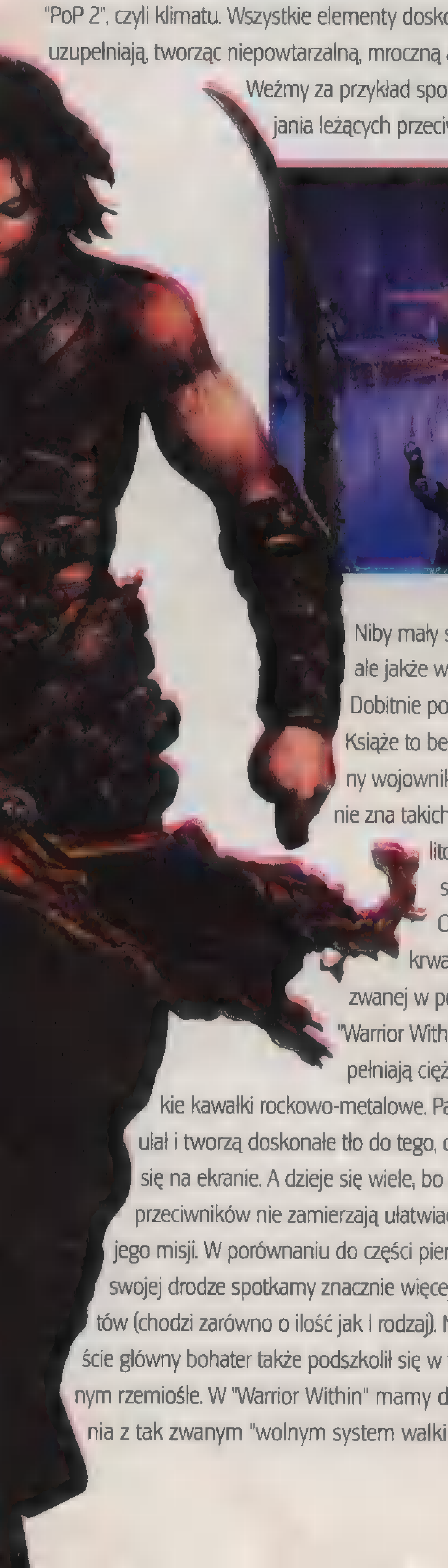












Niby mały szczegół, ale jakże wymowny. Dobitnie pokazuje, że Książe to bezwzględny wojownik, który nie zna takich uczuć jak litość czy słabość. Całość tej krwawej uczty zwanej w podtytule "Warrior Within" uzupełniają ciężkie, szybkie kawałki rockowo-metalowe. Pasują jak ulał i tworzą doskonałe tło do tego, co dzieje się na ekranie. A dzieje się wiele, bo hordy przeciwników nie zamierzają ułatwiać Księciu jego misji. W porównaniu do części pierwszej na swojej drodze spotkamy znacznie więcej oponentów (chodzi zarówno o ilość jak i rodzaj). Na szczęście główny bohater także podszkolił się w wojennym rzemiośle. W "Warrior Within" mamy do czynienia z tak zwanym "wolnym system walki". Dzięki niemu pojedynki nie są tak schematyczne i znacznie bardziej wciągające niż w "Piaskach Czasu". Najważniejsza innowacja to dodanie drugiej broni. Prócz swojego miecza Książe może korzystać z oręża zdobywanego na wrogach. Co ważniejsze, każda z dodatkowych broni pociąga za sobą inną taktykę walki, ciosy i komba jakie wykonuje bohater. Porównanie ataków Księcia uzbrojonego w miecz i sztylet, z uderzeniami wykonywanymi mieczem i młotem bojowym budzi duże uznanie dla profesjonalizmu twórców. Oczywiście korzystanie z 2 broni nie jest przymusem. W przypadku używania tylko jednej, Książe może łapać wrogów, rzucać nimi i wykonywać zupełnie inne kombinacje ciosów. Tak samo jak w jedynce, widowiskowe sposoby uśmiercenie przeciwnika zostaną pokazane w zwolnionym tempie z odpowiednią emfazą. Absolutnym mistrzostwem jest odcinanie głowy, przy którym posoka nieźle zachlapuje ekran.

Niestety twórcy "Warrior Within" nie ustrzegli się przed paroma błędami. Problemy z ustawieniem kamery to stała bolączka gier akcji i nie inaczej jest tutaj. Poza tym w "Piaskach Czasu" sterowanie Księciem było bardziej intuicyjne. W sequelu zdarzają się wpadki, gdy bohater nie reaguje tak jak powinien na nasze komendy. A z reguły kończy się to bolesną śmiercią. I nie zawsze można przewinąć wstawki filmowe, co przy powtarzaniu jakiegoś fragmentu bywa dość frustrujące. Choć powyższe wady potrafią czasem ostro zdenerwować, to i tak nie sposób oderwać się od gry, gdy już raz zasiądziemy do zabawy. Bo "PoP 2: Warrior Within" to bardzo dobry, wciągający i grywalny tytuł z super klimatem. Gorąco polecamy wszystkim starszym fanom tego typu rozrywki. ■

WYBÓR KSIĘCIA

1. Prince of Persia 2: Warrior Within – Najnowsze, mroczne, [illegible] brutalne, [illegible] także bardzo klimatyczne przygody perskiego Księcia. Tylko dla Dorosłych!

2. Prince of Persia: [illegible] Czasu -"Matrix" [illegible] starożytnej Persji:-) Świetna, i bardzo grywalna odsłona przeboju, który wyznaczył kierunek rozwoju całemu gatunkowi.

3. Prince of Persia – [illegible]rzyjcie [illegible] stronę www.princeofpersia.prv.pl i ściągnijcie [illegible] grę, od której wszystko się zaczęło. Naprawdę warto, [illegible] to strasznie, [illegible] wciąż jare.

Dziś twórcy starają się robić jak najdłuższe gry, w [illegible] można grać tygodniami. A pomyśleć, [illegible] kiedyś było zupełnie inaczej. W oryginalnej, pierwszej "Prince Of Persia" mieliśmy limit [illegible] na przejście gry, który wynosił tylko 1 godzinę!!! Choć, żeby dojść do takiej perfekcji trzeba było spędzić przy komputerze wiele dni, [illegible] zabawę zawsze zaczynało się od początku.

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ

+ Dzięki nowemu systemowi walki, [illegible] dziesiątkami różnych kombinacji, każdy pojedynek staje się fascynującym przeżyciem.
- Problemy z kamerą i sterowaniem.

DŹWIĘK

+ Świetna, ciężka muzyka doskonale współtworząca klimat gry.
- Problemy [illegible] synchronizacją kwestii dialogowych, wyprzedzają lub nie nadążają [illegible] akcją.

GRAFIKA

+ Piękne i monumentalne lokacje, super płynność ruchów głównego bohatera.
- Przenikające się tekstury, bohater czasem wchodzi [illegible] różne obiekty.

ŻYWOTNOŚĆ

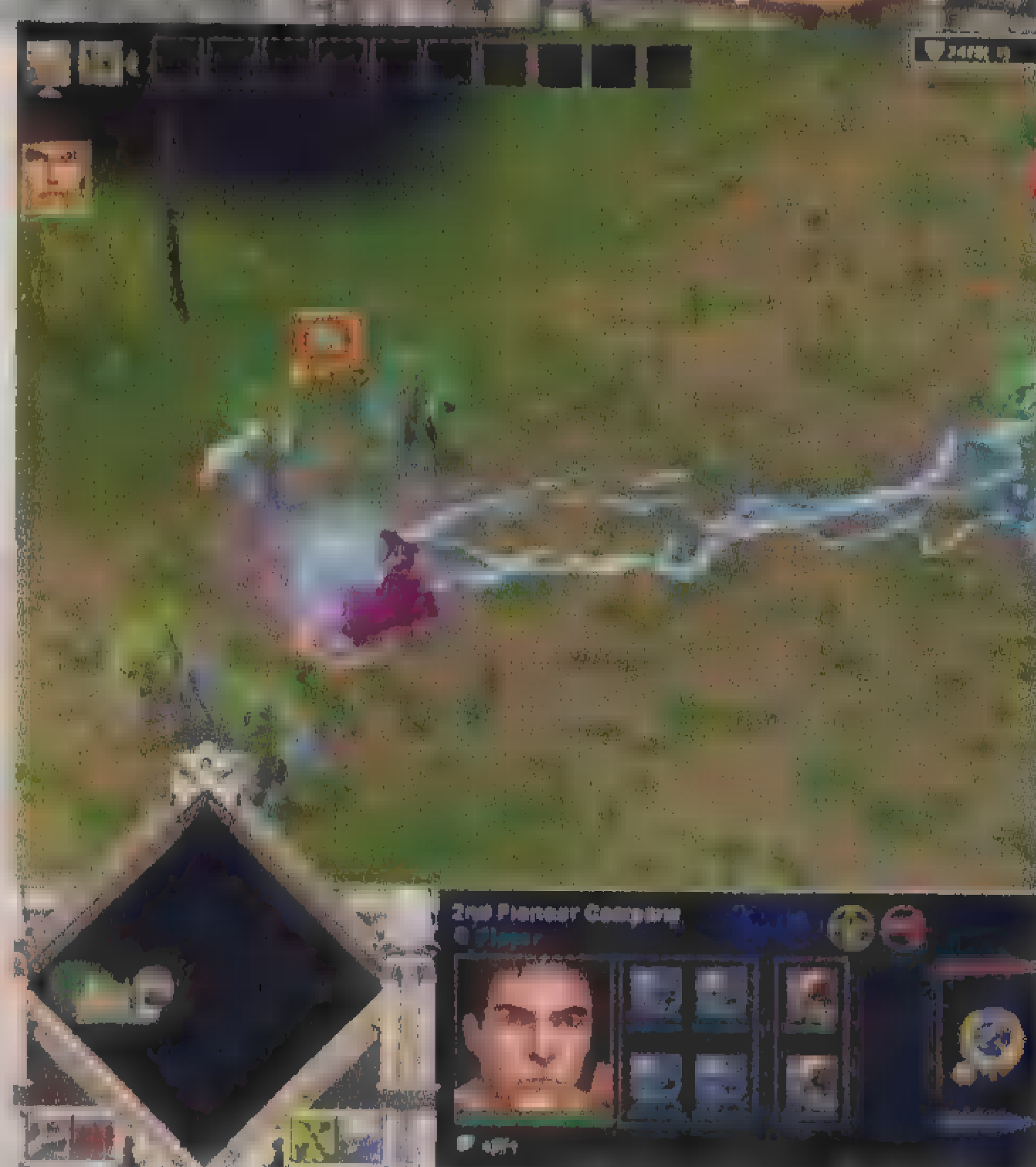
+ Dłuższa i bardziej wymagająca od "Piasków Czasu"
- Momentami zbyt trudna, a konieczność powtarzania jakiegoś momentu powoduje frustracje i zniechęcenie.

Bardzo dobry i nietypowy sequel, który ma swój [illegible] fajny klimat i jest czymś więcej niż tylko próbą [illegible] idąc po [illegible] nii [illegible]



■ Obrazek jak ■ bajki...

KOHAN 2

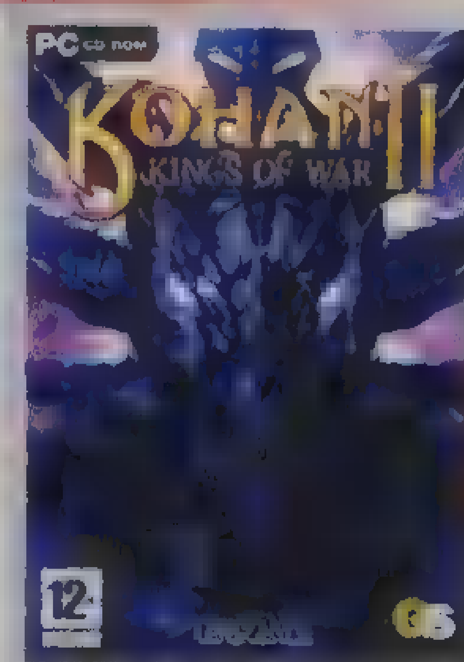


Kohan był strategią pełną innowacyjnych rozwiązań. Wydawało się, że rozwinięcie najlepszych pomysłów z części pierwszej mogło przyczynić się do powstania znakomitego sequela. [illegible] uważnym przyjrzeniu się, drugą część gry można oceniać dwojako. Wielu graczom [illegible] pozycja powinna przypaść do gustu, ale takich, którzy będą rozczarowani też nie będzie brakowało.

WYBÓR GRADORLFA

- 1. Seria Heroes of Might and Magic – świetne połączenie strategii turowej i gry rpg [illegible] bardzo sugestywnie przedstawionym świecie fantasy.
- 2. Seria Myth – strategie [illegible] rzeczywistego, gdzie [illegible] skupić się wyłącznie na dowodzeniu wojskami.
- 3. Kohan 2 – rewelacyjny interfejs i potrafiący przy[illegible] uwagę świat.

INFO



Dystrybucja PL: Cenega Poland

Producent: Timegate Studios

Wydawca: Take 2

Wersja językowa: Angielska

Premiera: Już jest

Typ gry: RTS

Cena: 119,90 Zł

Internet: www.globalstarsoftware.com/kohan2/

Wymagania: PIV 1,5 GHz, 256 [illegible] RAM, karta graficzna 64 MB.



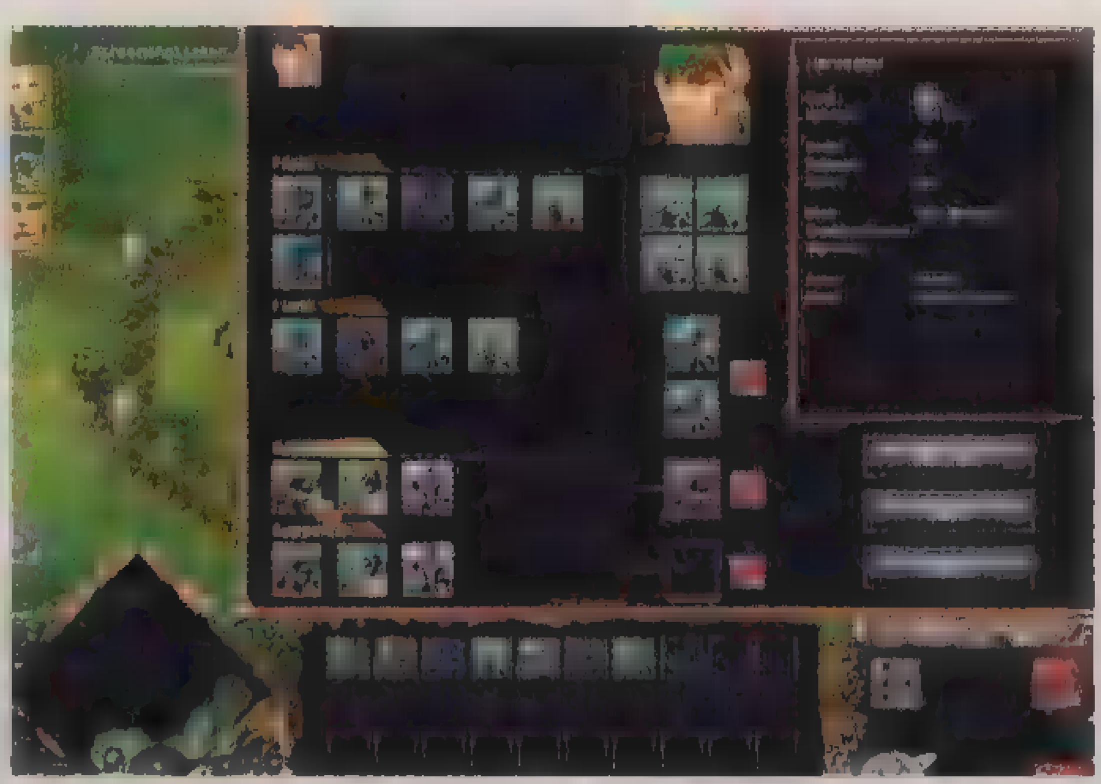
Akcja toczy się w rozległym świecie fantasy. Nad fabułą nie ma sensu się rozwodzić, jako że mogłoby to odebrać Czytelnikom część przyjemności z grania. Jest prezentowana graczowi podobnie, jak w Warcrafcie 3, czyli poprzez odbywające się pomiędzy misjami dialogi bohaterów. Duże podobieństwo sprawia, że konfrontacja z pierwowzorem jest nieuchronna. Brakuje Kohanowi efektownych, filmowych przerywników, które były mocną stroną "Wojennego Rzemiosła". Podczas, gdy fabuła Warcrafta była całkiem gęstą strawą dla oka, ucha i ducha, dialogi z Kohana są przewidywalne i służą głównie relaksowi pomiędzy kolejnymi działaniami taktycznymi. Jednak esencją erteesów nie jest fabuła, ale sama rozgrywka.

Przed zagłębieniem się w jej niuanse trudno nie zwrócić uwagi na stojącą na wysokim poziomie oprawę audiowizualną. Cieszą oczy ładne efekty atmosferyczne. Miłym novum są sunące po ziemi cienie chmur. Baśniową



DETALE

- 6 ras
- 25 misji
- Innowacyjny system zaopatrzenia i morale wojsk
- Podziwiaj krainy, stworzone w pełnych trzech wymiarach



- Tematyka fantasy jest bardzo popularna wśród odbiorców literatury i filmu. Do najbardziej znanych w kraju dzieł literackich z tego gatunku zalicza się, twórczość Tolkiena (m.in."Władca Pierścieni", "Hobbit", "Silmarillion") i Andrzeja Sapkowskiego, autora m.in. powieści i opowiadań o wiedźminie, oraz nawiązującej do historii piętnastowiecznej europy trylogii, której druga część, "Boży Bojownicy" ukazała się z początkiem października.

krainę zamieszkują różne zwierzęta i stwory,nie zawsze pozytywnie nastawione do wojsk gracza. Świat gry wydaje się żyć własnym życiem, a tym samym jest bardziej wiarygodny. Bardzo ładna grafika pociąga za sobą duże wymagania sprzętowe. Muzyka jest niezła, ale z czasem może znużyć. Utwory wpadają w ucho, zagrzewając do boju, ale chyba zbyt często się powtarzają. Jednostki przemawiają różnymi głosami, zawsze twierdząc, że są posłuszne i tym podobne. Ta reguła, potwierdzana przez nieliczne wyjątki pozostaje taka sama od zarania gatunku.

Czynnikiem, który jest najistotniejszy dla oceny gry strategicznej jest mechanika rozgrywki. Kohan 2 posiada świetny, bardzo intuicyjny interfejs, który jest kwintesencją tego, co dotąd najlepsze w strategiach czasu rzeczywistego. Czerpie z pierwszej części gry, oraz trochę przypomina...Warcrafta 3. Ułatwia rozgrywkę, pozwalając skupić się na zarządzaniu i dowodzeniu. Przy rozbudowie bazy nie ma potrzeby wybierania lokalizacji budynków. Mała rzecz, a cieszy — w innych pozycjach z gatunku RTS trzeba tracić cenne sekundy na logistykę, której (zazwyczaj) bliżej do planowania osiedla mieszkaniowego, niż do doskonalenia metod budowy kompleksów przemysłu wojennego. Świetnym, zaczerpniętym z pierwszej części gry pomysłem są strefy zaopatrzenia, występujące wokół baz i posterunków. Zdziesiątkowane oddziały, wkraczające na taki teren są automatycznie, stopniowo leczone i uzupełniane o odpowiedniki jednostek, poległych w boju. To bardzo praktyczne i logiczne rozwiązanie, bowiem aprowizacją i uzupełnianiem stanu osobowego oddziałów nie zajmują się marszałkowie armii, ale oficerowie stojący niżej w hierarchii. Kolejny, niepotrzebny obowiązek został zdjęty z barków gracza. Takich rozwiązań jest więcej i potrafią one mile zaskakiwać. Tak wygląda jasna strona tej nie wiadomo, której odsłony komputerowej zabawy w wojnę w czasie rzeczywistym. Strona



MOCNY PUNKT

- W większości strategii czasu rzeczywistego jednostki [illegible] gotowe ginąć na każde skinienie myszki. Gdy podczas bitwy w Kohan 2 robi się gorąco, jednostkom często spadają morale, wskutek czego oddziały gracza uciekają w popłochu. Podczas gdy z potyczek, przegranych w innych strategiach zwykle nie uchodzi żywa noga, tutaj epilogami klęsk są sceny zbierania niedobitków oddziałów, rozrzuconych bezładnie po różnych częściach mapy. To rozwiązanie dodatnio wpływa na grywalność i dodaje grze realizmu.

ciemna to na przykład znikomy wpływ gracza na zachowanie jednostek podczas bitwy. Na widok wroga, wojska rzucają się do ataku, na co nic nie można poradzić. O jakichkolwiek manewrach, wykonywanych w pobliżu wrażych wojsk można zapomnieć. W rezultacie, lepszym strategiem zwykle okazuje się komputer, co jest tak absurdalne i groteskowe, że nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać. Pozostaje tylko poleganie na liczebności wojsk. Jeśli nie zostanie to załatane jakimś dobrym patchem, to tryb multiplayer może okazać się kompletnym niewypałem. Tego typu niedociągnięcia, w połączeniu, paradoksalnie, ze świetnym interfejsem, sprawiają, że rozgrywka jest monotonna i schematyczna. Początkującemu strategowi gra może się podobać, ale bardziej doświadczeni szybko się znudzą i srodze zawiodą. Granica upraszczania została przekroczona. Na tym przykładzie widać, że grywalność jest pochodną gustu, a zatem rzeczą względną.

Kohan 2 to gra zmarnowanych szans. Nowatorskie rozwiązania i bogate uniwersum, zawarte w "jedynce" dobrze rokowały. Sequel wprawdzie czerpie z tego, co w poprzedniku najlepsze, ale nie zmienia to faktu, że zamiast spodziewanego kamienia milowego, powstała gra atrakcyjna dla niewielkiego grona odbiorców. ■



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Świetny interfejs bardzo umila rozgrywkę.
- Utrata kontroli nad jednostkami podczas bitew sprawia, że starcia stają się monotonne.

GRAFIKA
+ Ładny świat z sugestywnymi efektami atmosferycznymi.
- Brak możliwości obracania kamery.

DŹWIĘK
+ Dobra muzyka.
- Monotonne "odzywki" podwładnych żywotność.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Dla początkujących spora.
- Dla zaawansowanych zdecydowanie za niska.

Pozycja nowatorska i ciekawa, ale skażona [illegible] poważnymi niedociągnięciami.



KNIGHTS OF HONOR

INFO



Dystrybucja [illegible] Polska
Producent: Black Sea Studio
Wydawca: EA
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Strategia
Cena: 139.90 Zł
Internet: www.knightsofhonor.com
Wymagania: PIII 1GHz, 256 MB [illegible], karta graficzna 16 MB

Gracze oczekują od nowych strategii czasu rzeczywistego przede wszystkim powiewu świeżości. Niezliczone pozycje z tego gatunku żerują na sprawdzonym pomyśle, coraz bardziej nużąc powtarzalnością stosowanych rozwiązań. Z czasem zaczęły powstawać hybrydy, łączące elementy gier RTS [illegible] cechami RPG, czy zręcznościówek.

Knights of Honor jest czymś w rodzaju kompromisu pomiędzy złożonymi grami z serii Europa Universalis i cechami tradycyjnego RTS'a. Gra uwzględnia wiele aspektów rządzenia średniowiecznym państwem, począwszy od ekonomii i religii, poprzez rozwój nowych technologii, na wojnie skończywszy. Aby skutecznie zarządzać państwem w mrocznych I burzliwych czasach średniowiecza, należy z umiarem stosować środki, służące umacnianiu zarządzanego królestwa. Warto dbać o przyrost terytorium - można w ten sposób zwiększać dochody i pozyskiwać nowe rodzaje surowców, zwiększające możliwości państwa. Nowe prowincje zwykle podporządkowuje się na drodze podbojów, z którymi niema jednak co przesadzać. Jeśli wojna trwa długo, a zawarte przed nią sojusze są wątłe, (bądź nie istnieją), może nastąpić długotrwały, trudny do przezwyciężenia kryzys państwa. Poddani buntują się, tworzą oddziały, chcące obalić istniejący ustrój. Gdy polityka zagraniczna nie jest prowadzona konsekwentnie, spada bardzo ważny dla kraju wskaźnik, tak zwana siła królestwa. Jej spadek obniża sprawność ściągania podatków i zwiększa ryzyko buntu poddanych. Ten czynnik odzwierciedla zaufanie ludności do władzy i porządek w państwie. Można go powiększać, inwestując pieniądze i punkty pobożności, produkowane w kościołach. Im państwo większe, tym większych pieniędzy potrzeba do zwiększenia siły królestwa. Koszty wzrastają także, kiedy pojawia się zróżnicowanie religii, wyznawanych w poszczególnych prowincjach. Trzeba zatem dwa razy pomyśleć przed podbojem prowincji o religii innej, niż ta, wyznawana w innych częściach kraju.

Bitwy po pewnym czasie zaczynają być nużące, starcia są bowiem bardzo schematyczne. Najważniejszym czynnikiem, wpływającym na to, kto zwycięży jest dobór jednostek, zależny od rozwoju technologicznego



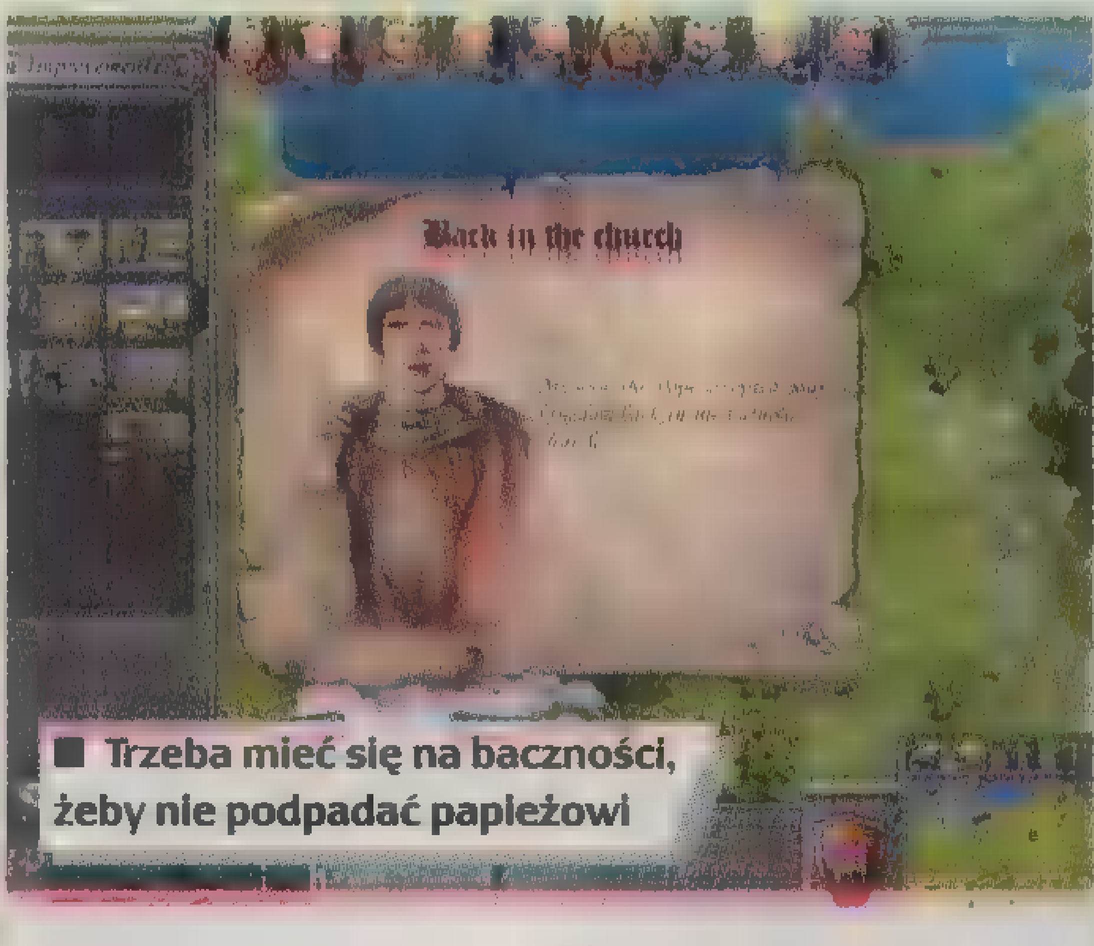
Ważne jest, żeby z dumnymi władcami innych krajów znaleźć płaszczyznę porozumienia

PRZEBŁYSK

Epoka średniowiecza ce[illegible] się specyficznym sposobem widzenia świata przeze ludzi. Dotyczyło to [illegible] ówczesnych filozo[illegible] jak i prostych chłopów, o rytmie życia, wyznaczanym przez naturę. Te koncepcje, choć dziś wydają się absurdalne, wtedy jawiły się, jako udane próby wyjaśnienia natury świata. Ówczesne technologie uprawy roli, oparte [illegible] prostym płodozmianie nie były [illegible] stanie zaspokoić potrzeb większości ludzi, jakimi byli prości chłopi. Powszechnym zjawiskiem wśród tych ostatnich był głód, prowadzący do wycieńczenia organizmu, chorób, a niekiedy nawet do śmierci. Ludzie [illegible] pokładali nadzieję na lepszy los w pośmiertnym, wiecznym życiu, zapewnionym poprzez realizację nauki kościoła. Powszechnym wyobrażeniem raju było miejsce, gdzie jest mnóstwo jedzenia, którym wszyscy mogą się do woli opychać

DETALE

- **3 kampanie**
- **26 dóbr, których wytwarzanie zapewnia państwu szereg profitów**
- **Kilkadziesiąt państw, którymi można rządzić**
- **Machiny wojenne, używan[illegible] jedynie przez dowódców o odpowiednich umiejętnościach**
- **Oprócz jednostek dostępnych dla wszystkich państw, rodzaje wojsk, rekrutowanych tylko w określonych krajach, bądź częściach kontynentu**



■ Trzeba mieć się na baczności, żeby nie podpadać papieżowi

miasta, gdzie są rekrutowane i zasobności skarbu państwa. Znaczenie taktyki nie jest zbyt duże. Gdy bitwa wydaje się przebiegać niepomyślnie, można sprawdzić, czy w pobliżu znajduje się w danej chwili jakaś inna armia zarządzanego królestwa. Jeśli tak jest, można wezwać ją na pomoc. Brakowało tego elementu w wielu innych grach o podobnej tematyce. Kiedy zanosi się na triumf w bitwie, zdarza się, że oddziały nieprzyjaciela uciekają w popłochu z pola walki, na którym pozostaje jedynie ich dowódca, wraz z liczącą kilku konnych strażą przyboczną. W takiej sytuacji jedynym sposobem na wygranie bitwy jest dogonienie i zaszlachtowanie jednego uciekającego po całej mapie wraz ze swoim oddziałem rycerzyka. Jest to głupie i bardzo irytujące rozwiązanie, na szczęście bitwę można opuścić, pozwalając dowodzić najętemu, prowadzącemu wojska dowódcy. Z czasem, zaznawszy smaku kilku możliwych schematów rozwoju wydarzeń na polu walki, wszystkie bitwy pozwólcie toczyć swoim przedstawicielom. W grze istnieje element RPG, podobny do pomysłu, znanego z Heroes of Might and Magic. Wygrywając bitwy, dowódcy zdobywają kolejne poziomy doświadczenia, wedle uznania gracza zamieniane na coraz to nowe, przydatne umiejętności.

Tym, co najlepiej w tej grze funkcjonuje jest część polityczna. Oczywiście wszystko jest mocno uproszczone, ale i tak daje chyba więcej satysfakcji, niż inne elementy zabawy. Dobry władca prowadzi konsekwentną politykę, ma sojuszników, na których mu zależy i których nigdy nie zawodzi, oraz takich, których traktuje wyłącznie instrumentalnie. Aby nie spadała siła królestwa, nie należy zrywać za niczyją namową zawieranych sojuszy. Trzeba dobrze ocenić geograficzne i polityczne położenie swego kraju i umieć odnaleźć się w relacjach z sąsiadami, którzy chcą realizować własne interesy. Obok działań prowadzonych jawnie, warto infiltrować dwory innych państw za pośrednictwem szpiegów, którzy mogą próbować modyfikować ich politykę na życzenie gracza. Mocnym punktem gry jest rzetelnie przygotowany samouczek, pozwalający dość dobrze zaznajomić się z większością niuansów.





MOCNY PUNKT

KoH uwzględnia prowadzenie polityki dynastycznej. Ważne jest chronienie następców tronu i zapewnianie im korzystnych małżeństw z członkami rodzin, władających sojuszniczymi krajami

Tym, co w grze irytuje chyba najbardziej jest mało wiarygodne zaprezentowanie realiów epoki. Położenie miast nie zawsze jest zgodne z ich rzeczywistym umiejscowieniem. Przykładem jest Malbork, przez autorów "zbudowany" na terenach dzisiejszej suwalszczyzny. Poza tym, nie zostały uwzględnione zmiany znaczenia poszczególnych miast.Na przykład, w kompanii wczesnośredniowiecznej w centralnej Polsce stoi miasto Warszawa, wówczas nieistniejące. Z drugiej strony, w Wielkopolsce nie ma Gniezna, ówczesnej stolicy naszego kraju. Takich nieścisłości jest więcej i mogą drażnić graczy, choćby w niewielkim stopniu znających historię. Skoro autorzy zdecydowali się na osadzenie gry w realiach historycznych, powinni być konsekwentni. KoH nie wyznaczy kierunku rozwoju pecetowych strategii, może jednak wypełnić co najmniej kilka długich, zimowych wieczorów. ■



■ Szyki, w jakich walczą oddziały odgrywają ważną rolę

WYBÓR MIESZKA I

1. [illegible] Europa Universalis – Złożone, arcyciekawe, wciągające i posiadające walory edukacyjne. Gracz swoimi decyzjami modyfikuje prawdziwą historię, [illegible] gra piękna muzyka z minionych epok

2. Knights of Honor – RTS, gdzie można wzmaniać państwo epoki średniowiecza, przy użyciu wojny, dyplomacji i ekonomii"

3. Seria Heroes [illegible] Might and Magic – Mariaż RPG i strategii turowej [illegible] ładnie prezentowanym świecie fantasy. Seria oparta na prostych, ale świetnie działających mechanizmach cieszy się zasłużoną, niesłabnącą popularnością

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Gra wymaga od gracza właściwego określenia priorytetów prowadzonej polityki
- Realia historyczne zostały odtworzone niedokładnie.

GRAFIKA
+ Zmienna pogoda, dużo kolorów
- Zero fajerwerków, nie ma tu niczego, co mogłoby przykuć wzrok

DŹWIĘK
+ Niektóre utwory dobrze podkreślają mroczny charakter epoki średniowiecza
- Muzyka często cichnie, lub staje się monotonna i bardzo cicha

ŻYWOTNOŚĆ
+ Mnogość państw, którymi można władać zapewnia ogromną ilość możliwych wersji rozwoju wydarzeń.
- Schematyczne bitwy szybko stają się nudne

Gra [illegible] wiele [illegible] rozwiązań, ale niektóre jej elementy pozostają [illegible]



INFO



Dystrybucja PL: Nicolas games
Producent: Impressions Games
Wydawca: Sierra
Wersja językowa: Polską
Premiera: Już jest
Typ gry: RTS
Cena: 79.99 Zł
Internet: www.lords3.com
Wymagania: PIII 800MHz, 128 [illegible] RAM, karta graficzna 16 MB

LORDS OF THE REALM 3

MOCNY PUNKT

■ [illegible] nasze usługi jest [illegible] tylko wojsko podległych [illegible]sali, [illegible] również najemnicy. Tych ostatnich jest bez liku, [illegible] dzielą się [illegible] cztery grupy: rycerstwo, specjaliści [illegible] oblężeń, agenci oraz pozostali, którzy wykonują zadania, do których [illegible] przeznaczeni (mogą to być np. Szpiedzy, którzy zdobędą tajne informacje [illegible] naszych wrogach). Odpowiedni dobór zdolności poszczególnych najemników [illegible] przysporzyć nam sporo korzyści

Ostatnio modne stało się tworzenie kontynuacji tytułów, które były głośne przed laty. Za przykład niech posłużą kolejne części Sim City, Master Of Orion, czy Worms. Na ogół [illegible] takich przypadkach autorzy postępują w myśl zasady: nie zmieniać reguł gry, ulepszyć grafikę, wprowadzić środowisko 3D [illegible] nowe elementy. Idea na ogół słuszna, bo fani zacnych staroci otrzymują to, co przed laty kochali [illegible] nowym opakowaniu, a nowi gracze zapoznają się [illegible] tytułem, na który pewnie nie zwróciliby uwagi.

Niestety odświeżanie legend czasami prowadzi w ślepą uliczkę. Tak niestety jest w przypadku Lords Of The Realm 3, w którym autorzy najwyraźniej przedobrzyli. Wysoką grywalność poprzednich części zastąpiono łupaniną w czasie rzeczywistym, przez co czar "Lordów" ulotnił się bezpowrotnie. Zacznijmy jednak od początku. Fabuła ponownie rozgrywa się w realiach średniowiecznej Europy na przestrzeni X-XV wieku. Występujemy w roli władcy, który ma pod swą komendą licznych wasali, a naszą rolą jest podbicie terenów ówczesnej Francji, Anglii, Cesarstwa Niemieckiego, (choć autorzy upierają się, że Niemiec) oraz Irlandii. Do rozegrania przygotowano cztery kampanie o zwiększającym się stopniu trudności (w sumie 14 misji) oraz 15 pojedynczych bitew, które ukończyć można w ciągu 45 minut (inna sprawa z jakim skutkiem...). Całości





DETALE

■ Ponad 30 atrybutów, które charakteryzują wasali
■ 2 rodzaje gry - strategia [illegible] mapie głównej i czysta akcja [illegible] ekranie bitew
■ 5 nacji do wyboru
■ 6 rodzajów machin oblężniczych
■ 20 rodzajów jednostek

PRZECIEKI

■ Nie ma jeszcze informacji na temat ewentualnej kontynuacji, ale seria LOTR ma swoich wiernych fanów. Pod adresem http://community.vugames.com/WebX?13@14.LvZGdbQpW85.0@.ef70913 wymieniają oni swoje uwagi i spostrzeżenia, które mogą przydać się wszystkim rozpoczynającym zabawę [illegible] trzecią częścią gry. Forum dostępne jest w języku [illegible]gielskim. Ponieważ jest to oficjalne forum gry, jeżeli pojawią się jakieś informacje o części czwartej na pewno wypłyną tam najwcześniej

dopełnia 5 misji treningowych, które miały zapewne przybliżać zasady gry, ale czynią to w stopniu niewystarczającym (nie wyjaśniają na przykład jak pozyskiwać najemników...). Skutkiem tego nieobeznanym z poprzednimi częściami pozostaje przez pierwsze minuty grać po omacku. Rozgrywka w LOTR 3 toczy się na dwóch mapach. Pierwsza jest mapa strategiczna całego obszaru, na której widzimy prowincje, zamki, wioski i wykonujemy szereg czynności (nadajemy ziemie wasalom, przesuwamy armie, rozbudowujemy zamki itp.) Druga mapa to mapa obszaru, w którym doszło do starcia dwóch armii. Tutaj wydajemy polecenia naszym wojskom, dokonujemy oblężeń twierdz wroga i bronimy własnych włości. Uzupełnieniem dwóch wspomnianych map jest ekran dyplomatyczny, na którym ustalamy porozumienia pokojowe, zawieramy sojusze, łamiemy pakty, wypowiadamy wojny czy nawołujemy do krucjaty. Mimo przejrzystych zasad i niezbyt skomplikowanego interfejsu prowadzenie gry okazuje się sporym problemem. Wszystko za sprawą realistycznego upływu czasu, (tak, tak LOTR 3 to zwyczajny, nieco uproszczony RTS...), którego nie można zatrzymać, ba, nawet nieco zwolnić. Choć w początkowym etapie każdego ze scenariuszy na mapie jest względny spokój i porządek, to po upływie kilku minut wśród maszerujących wojsk trudno się już



WYBÓR LORDA

1. Warrior Kings – zdecydowanie ładniejsza i bardziej rozbudowana niż LOTR 3 strategia osadzona również w Średniowieczu

2. Lords [illegible] the Realm 3 – powrót do korzeni, który jednym przypadnie do gustu, innych nie zadowoli...

3. Robin Hood: Defender of [illegible] Crown – odświeżona wersja przeboju sprzed lat. [illegible] Robin musisz przywrócić ład i porządek w królestwie

rozeznać (mapy głównej nie da się niestety powiększać, oddalać, zoomować itp.) Do tego dochodzi fakt, że w momencie przeniesienia się na ekran bitwy (a można to zrobić w dowolnej chwili) wydarzenie na mapie głównej toczą się nadal! Prowadzi to do sytuacji, w których zajęci jakimś oblężeniem nie zauważymy, gdy wroga armia znajdzie się pod naszym zamkiem... Wprawdzie dostajemy komunikaty, że coś tam się dzieje, ale po pierwsze, kto zwraca uwagę na takie bzdety w ogniu wojennych działań, a po drugie owe komunikaty bardzo szybko znikają i trzeba potem otwierać specjalny panel, aby do nich dotrzeć. Wprawdzie, aby uniknąć elementów zaskoczenia, można zdać się na komputerowe AI, aby rozegrało za nas bitwy. Problem tylko, że chyba nie o to w grze strategicznej chodzi, aby walczył za nas komputer, tym bardziej, że do jego decyzji też można mieć sporo zastrzeżeń (nie wiedzieć czemu przy ogromnej przewadze z naszej strony nie posyła do walki najsilniejszych oddziałów...). Bitwy również pozostawiają wiele do życzenia. Wojsko jest w sumie dość zróżnicowane (piechota, łucznicy, kawaleria, machiny oblężnicze itp.) i z grubsza odpowiada historycznym realiom, ale co z tego, skoro po paru sekundach bitwa przeistacza się w krwawa jatkę, nad którą nie sposób zapanować. Na początku starcia wszystko wygląda ładnie. Nasi woje trzymają szyki, można zastosować jedną z dostępnych formacji (różną dla różnych oddziałów), czy wysunąć dowódców na pierwszą linię. Niestety, gdy armie zetrą się w krwawym boju nie bardzo wiadomo gdzie nasi, a gdzie wrogowie... Nie lepiej ma się sprawa z oblężeniami. Niby z daleka możemy niszczyć mury, czy szyć do obrońców z łuków lub kusz, ale gdy nasze wojska wpadną na dziedziniec, nagle tłoczą się w jednym miejscu i nawet nie widać gdzie jest wróg, choć walka jeszcze trwa. Najbardziej rozbawiła nas sytuacja, w której nasza konnica ustawiła się w bramie zamku, aby jeden po drugim walczyć z przeciwnikiem ustawionym w podobnym sznureczku. Czyżby brama średniowiecznego zamczyska mogła pomieścić zaledwie jednego woja na koniu...? Zero realizmu, niestety... Gry nie ratuje oprawa graficzna (raczej średniego poziomu) czy muzyczna (ta akurat jest w porządku). Oblężenia wyglądają tak sobie, możliwości operowania kamerą zostały mocno ograniczone (podobnie jak np. w Warcraft 3), a jednostki przy maksymalnym zbliżeniu są kanciaste. Psu na budę zdają się również liczne parametry i statystyki opisujące wasali, których możemy osadzać na naszych włościach. Jest najzwyczajniej zbyt mało czasu, aby spokojnie się z nimi zapoznać. Podsumowując — LOTR 3 sporo brakuje do gry idealnej, [illegible] i jako sukcesor dwóch poprzednich części wypada dość blado. Fani serii z pewnością sięgną po nią z sentymentu, ale już "nowi" gracze mogą się srodze rozczarować. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ W czasie gry sporo czasu spędzamy na mapie strategicznej plus osobiste prowadzenie bitwy.
- Przeglądanie zdolności wasali i najemników staje się szybko monotonne.

GRAFIKA
+ Ładna mapa główna, na której [illegible] zasady spędzamy większość czasu gry.
- Niby nowy silniczek, ale bez większych "wodotrysków". Bitwy nie prezetują się najlepiej.

DŹWIĘK
+ Nie mamy ochoty wyłączyć go po godzinie i to jest duży plus.
- Minusów brak. Nie wykryliśmy nic niepokojącego.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Można sięgnąć do gry co jakiś czas tym bardziej, że za każdym [illegible] można ją rozegrać nieco inaczej.
- Ilość misji nie powala na kolana. Cztery dostępne kampanie mają średnio po 3-4 misje.

Fani serii z pewnością nie [illegible] odpuszczać sobie [illegible] pozycji. Nowi lordowie nie są z [illegible] hitem, ale spróbować można bez większych uszczerbków [illegible]

★★★☆☆☆





I [illegible] trzeba wycierać krew przed zamkiem.

ARMIE EXIGO

INFO



Dystrybucja PL: EA Polska
Producent: Black Hole Games
Wydawca: EA
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: RTS
Cena: 139 Zł
Internet: www.aox.ea.com
Wymagania: PIV 1.5 GHz, 384 MB RAM, karta graficzna 32 [illegible]

DETALE

- 2 misje samouczka
- 3 rasy
- 3 poziomy trudności
- [illegible] trybów [illegible] multi
- do [illegible] graczy w trybie multi
- 36 misji i kampanii

RTS-y to bezsprzecznie jeden z najpopularniejszych gatunków gier komputerowych. Na ekrany naszych blaszaków trafił właśnie kolejny jego przedstawiciel - Armie Exigo. Efektowne intro, a także liczne filmiki pojawiające się w trakcje zabawy przywodzą na myśl fantastyczne światy wykreowane piórem autora Władcy Pierścieni.

I faktycznie, choć akcja gry nie toczy się oczywiście w Śródziemiu, to kraina nazwana przez autorów gry Noran bardzo je przypomina. Zamieszkują ją elfy, ludzie krasnoludy, orki, gnomy, gobliny i wszelkie tałatajstwo znane fanom literatury fantasy. Zabawa, podobnie jak w innych RTS-ach opiera się na zasadzie: rozbudowa bazy, wydobycie, atak na wroga i trzeba otwarcie powiedzieć, że nowinek tu tyle, co kot napłakał. Do dyspozycji mamy dość typowy zestaw: trzy strony konfliktu, (którymi w kampanii przyjdzie nam kierować na wzór Warcrafta 3, a więc po kolei), tabuny wojsk, niezliczoną ilość wynalazków i sporo budowli do wzniesienia. Do tego trzy rodzaje surowca, który służy rozwojowi naszej nacji (drewno, złoto i kryształ). W zasadzie - nic specjalnego, a już na pewno nowatorskiego... W czym tkwi zatem siła Armii Exigo, skoro, jak już zapewne zauważyliście, oceniliśmy grę na 5 gwiazdek? Po prostu - wykonanie stoi na zadowalającym poziomie, a atmosfera sprawia, że łatwo zapomnieć o bożym świecie. Ale po kolei. Wszystkie strony konfliktu (Cesarstwo, Zwierzoludzie, Przeklęci) dysponują tabunami interesujących i pomysłowo wykonanych jednostek. Nam najfajniejszą wydała się armia Zwierzoludzi, w której szeregach znajdziemy np. miotające potężnymi kamulami Trole, Ogry wielkości drzew, które swoimi maczugami posyłają w powietrze po kilka jednostek przeciwnika, czy Czarowni-





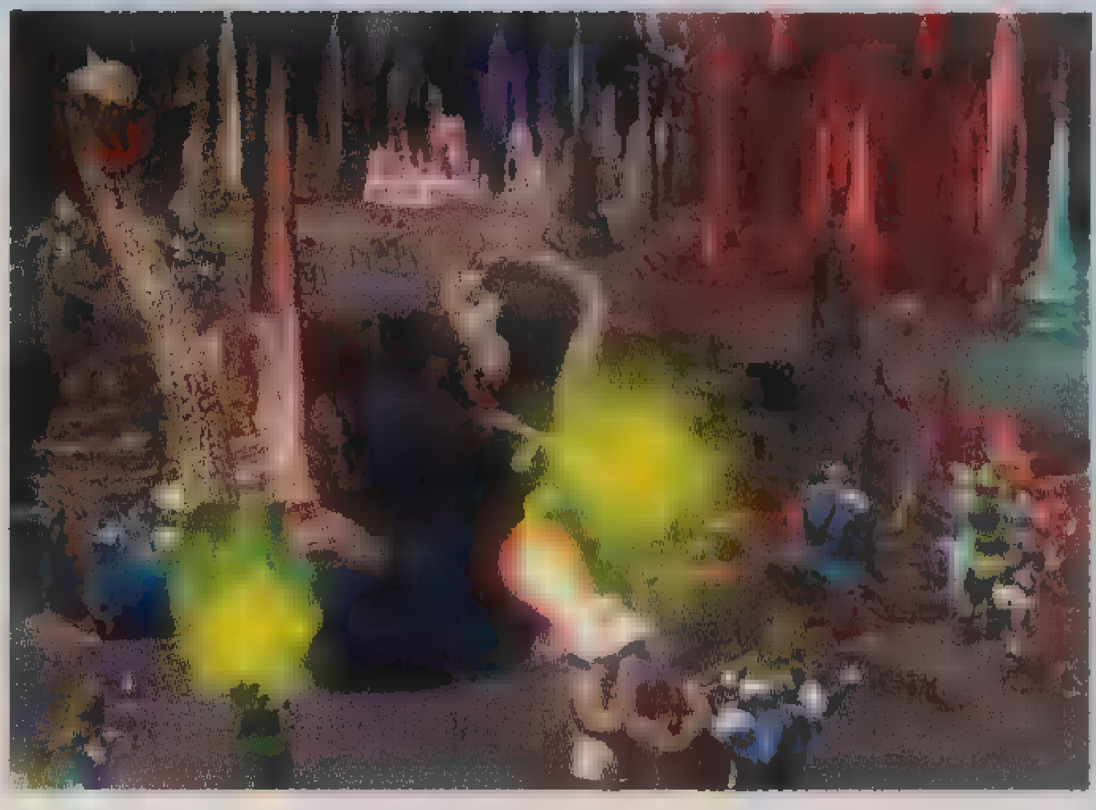


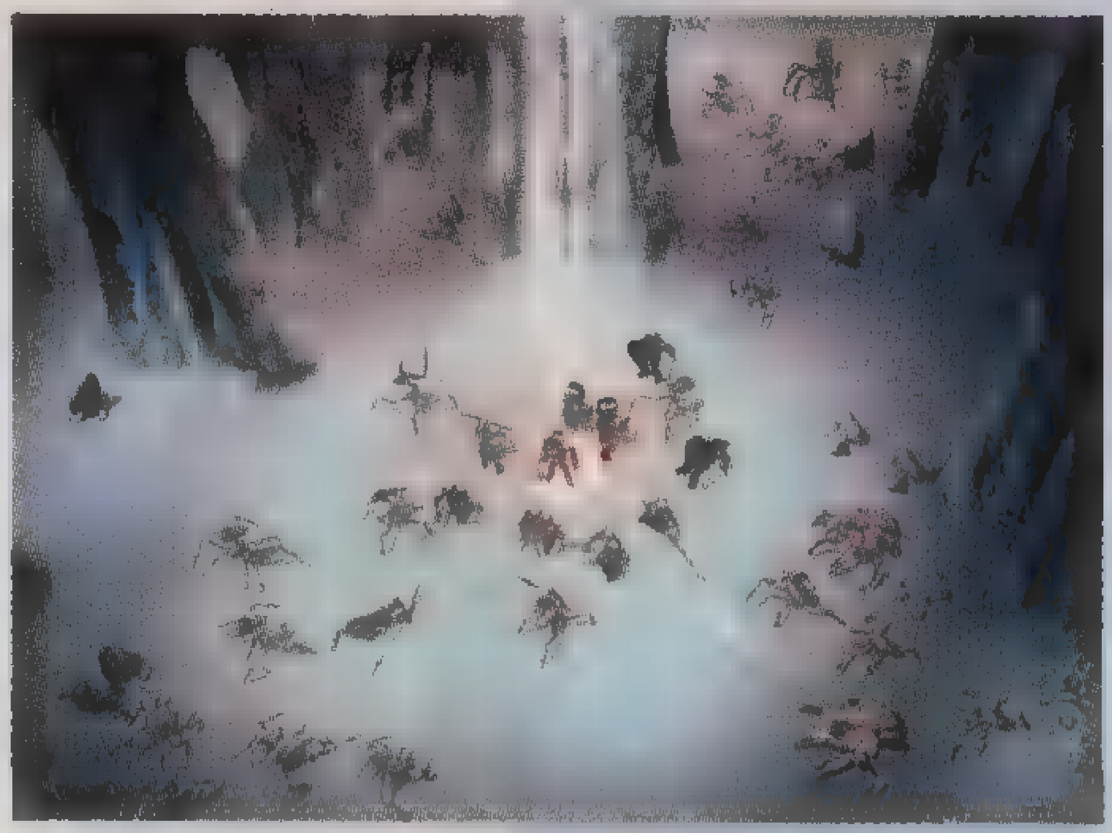
MOCNY PUNKT

- Gra na dwóch poziomach - [illegible] ziemi i pod ziemią - jest bardzo emocjonująca. [illegible] w trybie multi można zaskoczyć przeciwnika niespodziewanie "przekopując" się do jego bazy

WYBÓR TROLA

- 1. Warhammer: Dawn of War – rewelacyjny RTS, w którym co i rusz napotykamy [illegible] pomysły. Wyso[illegible] grywalność i najlepsza [illegible] do tej pory grafika
- 2. Armie Exigo – pasjonu[illegible] fabuła, rewelacyjne filmiki, ale za to gorsza niż [illegible] Dawn of War grafika. W sumie jednak mocny tytuł
- 3. Warcraft 3 (plus dodatek) – nadal trzyma [illegible] i to właśnie [illegible] nim wszystkie RTS-y fantasy [illegible] porównywane. Zachwycił wspaniałą historią i piękną grafiką





ków mogących m.in. powodować trzęsienia ziemi, które sprawiają, że zapada się grunt masakrując wojska przeciwnika. Równie interesujące są jednostki Przeklętych, które trochę na wzór starcraftowych Zergów przypominają insekty i lęgną się niczym w roju. Najpotężniejsze są chyba przeszywające przestrzeń Oczniaki, które przypominają ośmiornice. Te potężne stwory plują we wrogów ładunkami z prądem, co jest nie tylko skuteczne, ale również ładnie wygląda. W szeregi ostatniej z trzech stron konfliktu wchodzą głównie ludzie i elfy, ale tu również, ilość i jakość jednostek jest zadowalająca. W przypadku Armii Exigo nie można również narzekać na czary. Każda z czarujących jednostek dysponuje określoną ilością many, która uzupełnia się w miarę upływu czasu. Wymieniając tylko kilka z bogatego zestawu zaklęć warto wspomnieć o przeklinaniu drzew, które zamieniają się w bojowe jednostki, nekromancję, zaćmienie, uszczuplenie many, czy zmianę jednostki w postać gazową. To ostatnie zaklęcie jest o tyle istotne, że umożliwia wojskom szybką ucieczkę z zagrożonej pozycji. Zaiste zestaw czarów, wojaków i usprawnień do wynalezienia jest w Armiach Exigo przebogaty. Kolejną istotną kwestią, o której należy wspomnieć jest dwoistość świata, w którym przyjdzie nam operować. Pomysł znany chociażby z futurystycznej serii "Earth", jednak niezbyt często stosowany, w przypadku Armii sprawdza się znakomicie. Zatem - oprócz walk na powierzchni, które oczywiście toczą się w różnych sceneriach, możemy jeszcze zejść do podziemi (dzięki rozrzuconym po mapie wejściom, albo szybom, które wykopią górnicy) i próbować zaskoczyć wroga od tej strony. Trzeba przyznać, że znacznie urozmaica to zabawę i nadaje grze odrobinę rysu znanego z RPG - w podziemiach natknąć można się na skarby, tajemnicze postacie lub dodatkowe zadania do wykonania. Element RPG jest zresztą obecny jeszcze w jednej kwestii. Nasze jednostki w czasie bitew nabierają doświadczenia, co w prostej linii przekłada się na ich skuteczność. Wszelkie wymienione aspekty wpływają na wysoką grywalność Armii, która to gra, jak już zaznaczyliśmy nie jest pod żadnym względem nowatorska. Czas jednak na małą szpilę bo i wad autorzy gry się nie ustrzegli. Najważniejszą jest z pewnością praca kamery i szczątkowy zoom. Sprawa ta dziwi o tyle, że ów zoom lepszy był w demie... W pełnej wersji w zasadzie nie pozwala wiele dojrzeć, zatem akcję oglądamy ze znacznego oddalenia. O zbliżeniach rodem z Dawn of War, czy Ground Control 2 można zapomnieć. Druga sprawa dotyczy zachowania jednostek. Jeśli dajmy na to otoczymy bazę sporym kordonem wieżyczek, a jednostki postawimy za nimi, to i tak dadzą się wyciągnąć poza chroniony przez wieżyczki obszar. Skutkiem tego gra zmusza nas do ciągłego wydawania komendy ·Hold· lub ręcznego przywracania jednostek na właściwe pozycje, dopóki wieżyczki nie zdziesiątkują wrogów. Nie trzeba dodawać jak bardzo odciąga to uwagę od ważniejszych zadań. Ogólnie jednak, mimo dostrzeżonych wad, polecamy Armie Exigo gorąco, bo gra się w nie wyśmienicie. ■

PRZEDEK

- Gra nie jest łatwa, na[illegible] na najłatwiejszym poziomie. Jeżeli będziecie mieli problemy [illegible] przejściem kolejnych misji nie warto się zniechęcać. Lepiej wskoczyć w [illegible] na oficjalne forum (www.aox. ea.com) i przeczytać, jak [illegible] problemem poradzili sobie inni (uwaga: forum [illegible] j. angielskim)





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ

+ Wysoka zwłaszcza w trybie multii, choć i kampania jest całkiem, całkiem.
- Zbyt wysoki poziom trudności może zniechęcić...

GRAFIKA

+ Ładna, kolorowa, przyciągająca uwagę. Rewelacyjnie oddane cienie jednostek latających.
- Kilka innych tytułów oferuje już dużo lepszą grafę. I najważniejszy błąd - brak możliwości pełnego sterowania kamerą!

DŹWIĘK

+ Bitewny szał to coś pięknego. Każda jednostka ma inne okrzyki, a szczęk oręża buduje klimat.
- Motywy przewodnie mogłyby być bardziej [illegible]malcone.

ŻYWOTNOŚĆ

+ Dużo misji, zadań dodatkowych, [illegible] do tego multiplayer i edytor.
- Jak przejdziemy kampanię i nie mamy Internetu to koniec zabawy.

RTS, który [illegible] się nowatorstwem, ale jest rzetelną rzemieślniczą robotą. Fajna fabuła i [illegible] konfliktu sprawiają jednak, że ciężko [illegible] oderwać od komputera.


■ Jasio [illegible] tygrysiej skórze.

INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Blue Fang Games
Wydawca: Ubisoft
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Strategia ekonomiczna
Cena: 99.90 Zł.
Internet: www.microsoft.com
Wymagania: PIII 733MHz, 256 [illegible] RAM, karta graficzna 32 MB

ZOO TYCOON 2

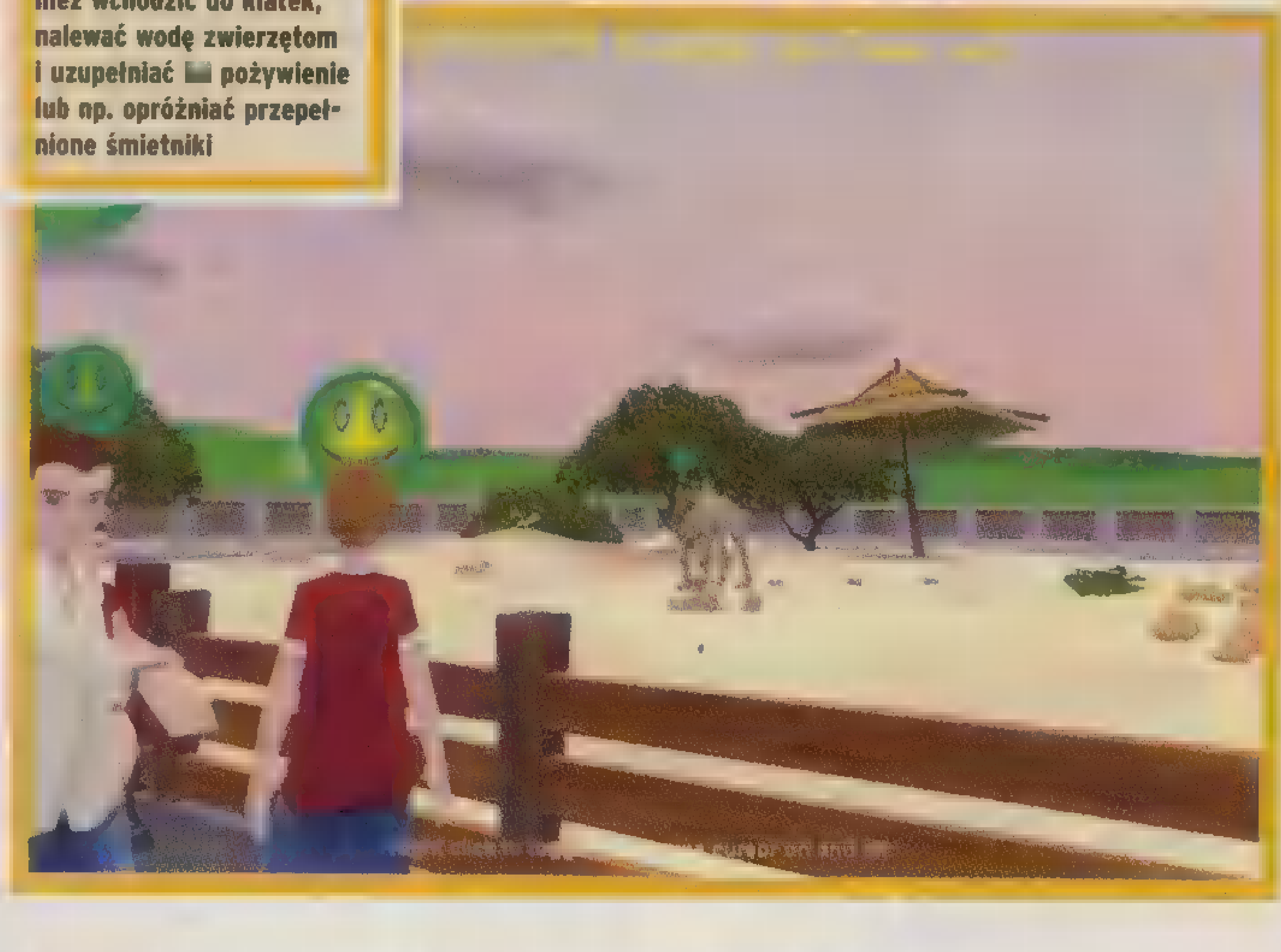
Jak nietrudno się domyślić Zoo Tycoon 2 to kontynuacja pierwszej części gry, [illegible] której naszym głównym zadaniem jest opieka i prowadzenie niewielkiego [illegible]

Do dyspozycji mamy: kampanię, w której poza misjami treningowymi czeka na nas blisko 20 innych, każda ze swoimi cząstkowymi zadaniami; tryb challenge, w którym ustalamy zasobność naszego portfela po to, aby zmierzyć się z niełatwym zarządzaniem ogrodem zoologicznym; tryb gry wolnej, w którym nie jesteśmy niczym ograniczani i możemy robić co dusza zapragnie. A należy przyznać, że jako właściciel sporych rozmiarów placu, na którym ma powstać przyszłe zoo możliwości mamy sporo. Stawiamy ogrodzenia, wyznaczamy ścieżki, którym będą podążać odwiedzający, dbamy o punkty gastronomiczne i sanitarne, ustawiamy sklepy z pamiątkami, ławki i urządzenia umilające pobyt w zoo, ba, możemy zmieniać nawet całe połacie terenu i dostosowywać je do oczekiwań naszych milusińskich. Jeżeli np. zamierzamy nabyć misia polarnego trzeba zapewnić mu odpowiednio mroźny klimacik, wzbogacić jego wybieg grotą, czy sa-

MOCNY PUNKT

■ Aby podnieść [illegible] autorzy zdecydowali się na wprowadzenie grafiki i sterowania znanych z gier FPP. [illegible] to się prezentuje w przypadku Zoo Tycoon 2? Otóż w każdej chwili możemy przełączyć się na widok z oczu bohatera i oglądać nasze [illegible] [illegible] perspektywy przechadzającego się uliczkami dyrektora. Mało tego – w tym trybie można również wchodzić do klatek, nalewać wodę zwierzętom i uzupełniać [illegible] pożywienie lub np. opróżniać przepełnione śmietniki





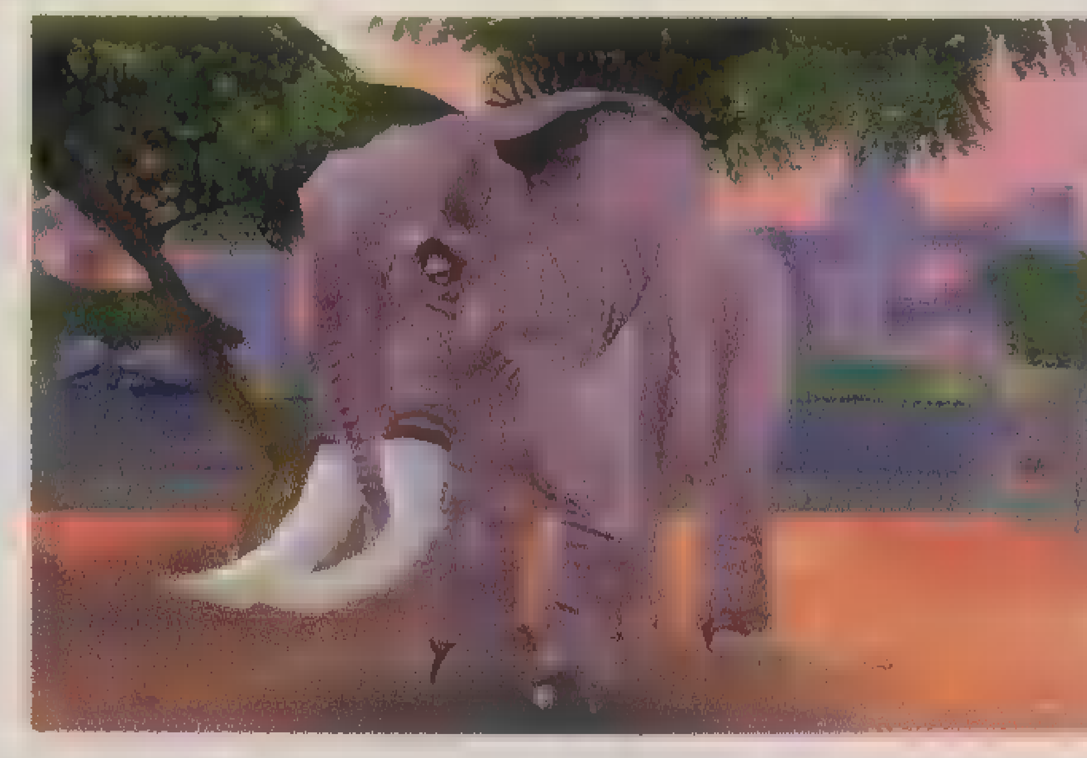
DETALE

- 10 środowisk
- ok. [illegible] misji [illegible] kampanii
- 30 zwierząt
- [illegible] obiektów
- 3 typy widoku (tryby gry)
- Grafika [illegible] trybie 3D



WYBÓR ZARZĄDCY

- **1. RailRoad Tycoon 3 - Ze zwierzątek pozostały tylko [illegible] rumaki, ale gra o podobnej mechanice. Zarządzamy wielką firmą kolejową**
- **2. Rollercoaster Tycoon 3 - Tutaj z kolei przyjdzie nam urządzać wesołe miasteczko i zapewniać frajdę gościom**
- **3. Zoo Tycoon 2 - Dopieszczanie zwierzątek i opieka nad zoo nie należą do łatwych zadań. Grafika przyzwoita, choć na [illegible] nie [illegible]**



PRZECIEK

Pierwsza część Zoo Tycoon sprzedała się w imponującej liczbie 20 milionów egzemplarzy [illegible] samych tylko Stanach Zjednoczonych. Tym samym gra [illegible] się na 15 miejscu na [illegible] najlepiej się sprzedających gier. Nic dziwnego, że doczekaliśmy się drugiej części, [illegible] jeśli ta powtórzy suk[illegible] jedynki możemy się spodziewać także trzeciej

dzawką z lodowatą wodą. Lew z kolei woli pustynny krajobraz sporo drzewek i tylko delikatną osłonę przed słońcem. Możliwości kreacji środowisk i wybiegów dla zwierząt są dość duże. Zawsze możemy dokładnie sprawdzić, czego dane zwierze potrzebuje i przeczytać więcej na jego temat w zawartej w grze encyklopedii. Graficznie Zoo Tycoon 2 prezentuje się dużo ciekawiej niż jego poprzednik, a to za sprawą trybu 3D, w który w każdej chwili możemy się przełączyć. Wygląda to mniej więcej tak, jak w typowych grach FPS - ot poruszając się za pomocą kilku przycisków oglądamy nasze zoo z bliska, z pozycji zwiedzającego. Mało tego! W tym trybie mamy również możliwość przeprowadzać podstawowe czynności np. wchodzić do klatek ze zwierzętami, aby uzupełnić im pożywienie lub po nich posprzątać. Bajer, ale przez jakiś czas cieszy. No właśnie, przez jakiś czas... Największy problem z grą Zoo Tycoon 2 jest taki, że mimo starannego interfejsu, dopracowanego sterowania i wielu innych udanych elementów szybko się nudzi. Za każdym razem musimy wykonać szereg identycznych zabiegów, potem dokonujemy jeszcze powtarzalnych czynności, a kasa sama zasila nasze konto. Można wprawdzie obserwować fajnie oddane zachowania zwierząt, jakieś ekstremalne sytuacje (wydostanie się lwa z klatki i jego atak na turystów), ale jak długo może to bawić. My po dwóch godzinach mieliśmy już serdecznie dosyć. Reasumując, jeżeli lubcie tego rodzaju tycoony i musicie zagrać w każdy, jaki się pojawia, to ten z pewnością wam się spodoba. ■





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Jeżeli kochasz zwierzęta i masz przy tym żyłkę przedsiębiorcy gra może cię zainteresować
- W przeciwnym razie zapewne zanudzisz się już po [illegible] minutach

DŹWIĘK
+ Naturalne odgłosy zwierząt, które słychać [illegible] różną intensywnością
- Nieco denerwująca na dłuższą metę muzyczka w menu

GRAFIKA
+ Fajnie gra się [illegible] trybach Zookeeper oraz Safari. Widać wtedy nawet jak wielbłąd robi ku...
- Choć jest to tryb 3D to przecież Dooma 3 nie przebije. Postaci są kanciaste i zwierzątka też

ŻYWOTNOŚĆ
+ Można przez wiele, wiele dni zajmować się [illegible] imi podopiecznymi
- Tylko komu by się chciała, zważywszy, że prawdziwych wyzwań tutaj jak [illegible] lekarstwo

Tę grę należy ocenić w dwóch kategoriach. Miłośnicy zwierzątek, [illegible] grafiki i prostych [illegible] będą zachwyceni. Pozostali ci[illegible] grę w kąt po [illegible] kilku dniach zabawy.



SpongeBob SquarePants

MUSIC TELEVISION

Poznajcie SpongeBoba, który ma (co nieco) kwadratowe portki

DETALE

- ULUBIONY STRÓJ SPONGEBOBA TO MAJTKI
- SPONGEBOB MIESZKA W ANANASIE, NADGRYZIONYM PRZEZ NEMATODY
- SPONGEBOB SAM SIEBIE ZWIE „MANIAKIEM OTWARTEGO OKNA" I UCZY ZNAJOMĄ PARĘ MAŁŻ, BY OTWIERAŁA SWOJE OKNA
- SPONGEBOB, JAKO PRACOWNIK MIESIĄCA ZBIERA SWOJE NAGRODY W KAPELUSZU
- UWIELBIA ŁOWIĆ RYBY
- JEGO NAJLEPSZY PRZYJACIEL MIESZKA POD KAMIENIEM
- PRACUJE JAKO KUCHARZ W THE KRUSTY KRAB
- JEGO SĄSIADEM Z NAPRZECIWKA JEST OŚMIORNICA - EDWARD OŚMIOR
- UWIELBIA TRENOWAĆ KARATE ZE SWOJĄ PRZYJACIÓŁKĄ SANDY
- UWIELBIA SWOJĄ PRACĘ
- NIE POSIADA JESZCZE PRAWA NA PROWADZENIE POJAZDÓW MORSKICH
- PEWNEGO DNIA WYKONAŁ PULOWER ZE SWOICH RZĘS DLA SANDY
- ZNA SEKRET NA PRZEPIS NA KRABOWĄ POTRAWKĘ
- PEWNEGO DNIA OPUŚCIŁ SWÓJ DOM BY ZAMIESZKAĆ Z RYBAMI
- MOŻE ODDYCHAĆ TYLKO POD WODĄ
- WSPÓLNIE ZE SWOIM PRZYJACIELEM PATRYKIEM SKRADLI BALON, A POTEM SAMI SIĘ W NIEGO ZAMIENILI
- NOSI KRÓTKI, CZERWONY KRAWAT I MAJTKI
- NOSI BRĄZOWE SKARPETY
- KIEDY SIĘ ROZCHORUJE, WYPŁYWAJĄ Z NIEGO BĄBELKI
- UWIELBIA CEBULOWE LODY
- JEST NIEWINNY I NAIWNY
- JEST BARDZO OPTYMISTYCZNY
- ON I JEGO PRZYJACIEL PATRYK UWIELBIAJĄ GRAĆ SUPERBOHATERÓW
- MA DWA WIELKIE PRZEDNIE ZĘBY
- CZASEM NOSI GOGLE, KIEDY ŁOWI RYBY

Gdy wszystko zaczyna się sypać on zawsze może na nie liczyć. Uwielbia karate, cebulowe lody i swoich morskich sąsiadów. Mieszka w pełni umeblowanym, dwupokojowym... ananasie Sponge Bob "kanciasto porty" w MTV!!

KIM JEST SPONGEBOB?

Spongebob to rozkoszny morski gąbik, który mieszka sobie we w pełni umeblowanym, dwupokojowym... ananasie. Spongebob jest nieuleczalnie optymistyczny, niewinny, naiwny, poważny i pełen dobrych chęci. Jest wolnym duchem zafascynowanym rzeczami oczywistymi, umie się cieszyć z drobnych przyjemności, dostrzega nowe możliwości jakie stawia przednim świat. Jego dobre samopoczucie i dobre zamiary/chęci często irytują innych, ale jego odświeżające/niespotykane podejście do życia sprawia że nie sposób go nie lubić. W ciągu dnia każda chwila jest przepełniona jego entuzjazmem, a w nocy często nie śpi bo obawia się że ominie go coś ciekawego. Spongebob uwielbia swoją pracę w The Krusty Krab - fast foodzie i jest tak dumny ze swojego uniformu Krusty Krab, że nie ściąga go nawet pod prysznicem. Ma wielu przyjaciół, z którymi najchętniej spędza czas w Krabowej restauracji. Spongebob jest zawsze uśmiechnięty, tryska energią i zapałem. Dostrzega zawsze jasną stronę sytuacji. Swoją energią zaraża wszystkich dookoła, co pozwala jego przyjaciołom odnaleźć pozytywne strony życia nawet w najcięższych momentach.

INFO:

W USA serial ten zadebiutował na antenie Nickelodeon w lipcu 1999 roku. Jest to jeden z najlepiej oglądanych seriali animowanych dla młodej widowni w historii amerykańskiej telewizji. Miesięcznie gromadzi około 60-cio milionową widownię, z której połowę stanowią dorośli!

Serial ten został sprzedany od 2000 roku do 136 krajów. Jest to serial #1 w Kanadzie, Brazylii, Francji, Holandii, Wielkiej Brytanii i Australii. Jest również jednym z 10 najlepiej oglądanych programów dla młodej widowni w Niemczech. W MTV: brytyjski TMF rozpoczął nadawanie Spongeboba w styczniu 2004, hiszpańskie i skandynawskie MTV nadają ten serial od kwietnia. Spongebob był jedną z CELEBRITIES zaproszonych na galę rozdania MTV Asia Music Awards 2004 w styczniu tego roku. W Stanach Zjednoczonych produkty wykorzystujące znak i wizerunek Spongeboba zostały wprowadzone do sprzedaży w 2001 roku. Przyniosły ponad 2,5 miliarda dolarów zysku do pierwszego kwartału tego roku. Sprzedano w sumie 153 licencje na wykorzystanie postaci i nazwy, na ponad 10 000 produktów. 30% tych artykułów to artykuły o przeznaczeniu dla dorosłych.

SŁAWNI LUDZIE I SPONGEBOB:

- Rob Lowe jest tak dużym fanem Spongeboba, że razem z żoną urządzili oni Spongebobowi przyjęcie urodzinowe;
- Lance Bass (N'SYNC) jest tak wielkim fanem Spongeboba że posiada zrobioną na zamówienie kanapę z maskotek Spongeboba;
- Jennifer Love Hewitt zabiera ze sobą kasety ze Spongebobem nawet na wyjazdowe plany zdjęciowe i ogląda jego przygody w swojej przyczepie;
- Kelly Rowland z Destiny's Child wyznała miłość Spongebobowi w trakcie jednego z odcinków MTV - W domu u...;
- do grona wielkich fanów Spongeboba zaliczają się również: Ellen Degeneres, Tony Bennett, Dr. Dre, Sigourney Weaver, Tom Waits.



Tajemnica sukcesu:

- Spongebob podbił widownie na całym świecie - bez względu na wiek i inne cechy demograficzne: Wszyscy kochają Spongeboba!
- dlaczego? Bo ma poczucie humoru i osobowość, nie jest kolejną po prostu zabawką.

CO DALEJ?

19 listopada swoją premierę (w USA, w innych krajach w 2005 roku) miał będzie pełnometrażowy film: The Spongebob Squarepants Movie.

Głosy do filmu podkładają m.in.: Scarlett Johanson & Alec Baldwin. Na chwilę obecną potwierdzona jest już światowa kampania promocyjna w połączeniu z Burger Kingiem. W Stanach oglądalność Spongeboba podwoiła się w ciągu ostatnich 18 miesięcy co wskazuje na to, że serial ten cieszy się niesłabnącą popularnością i zdobywa sobie coraz to nowych fanów.

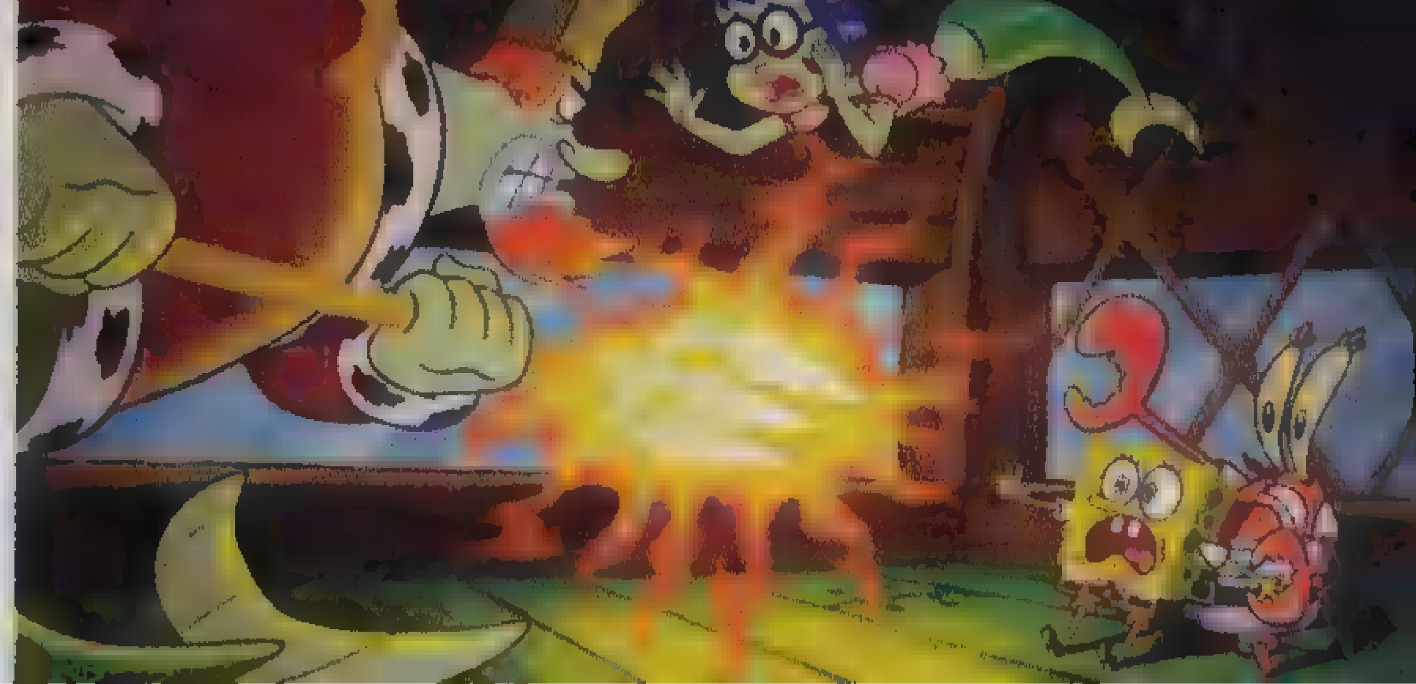
Więcej info na www.mtv.pl, http://spongebob.tenbit.pl/
Godziny emisji: Poniedziałek-Czwartek od 19:00, Sobota 10:30;



CZY WIESZ ŻE:

- Uniwersytet w Michigan w USA ma własną stronę Spongeboba;
- W Holandii fanatycy kreskówki ukradli z przystanków autobusowych 3 500 plakatów reklamujących serial;
- Maska Spongeboba była najlepiej sprzedającą się maską karnawałową w trakcie ostatniego karnawału w Rio!







ZMYSŁOWA I PROWOKACYJNA.
CHODZI WŁASNYMI ŚCIEŻKAMI.
EDYCJA WIDESCREEN
KOBIETA-KOT
HALLE BERRY
JAKO
KOBIETA-KOT
CATWOMAN
DRAPIEŻNE DODATKI SPECJALNE NA DVD, m.in.
* POZNAJ LICZNE OBLICZA KOBIETY-KOTA
* WEJDŹ ZA KULISY FILMU I ZOBACZ EKSCYTUJĄCE DODATKOWE I ALTERNATYWNE SCENY
* ZWIASTUN FILMOWY
TYLKO NIE MÓW DO NIEJ „KICIU"...
NA DVD I WIDEO JUŻ OD 28 STYCZNIA 2005
SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH
www.whv.pl
www.catwoman.com
2005 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
Partnerzy medialni:



INFO

- **Dystrybucja PL:** CD Projekt
- **Producent:** THQ
- **Wydawca:** THQ
- **Wersja językowa:** Polska
- **Premiera:** Już jest
- **Typ gry:** Zręcznościowa/logiczna
- **Cena:** 79,90 Zł
- **Internet:** www.cdprojekt.info
- **Wymagania:** PII 333MHz, 128 [illegible] RAM, karta graficzna 16MB

SCOOBY DOO 2: POTWORY NA GIGANCIE

DETALE

- [illegible] mini gier
- [illegible] oparta na filmie fabularnym
- Dużo dobrego humoru
- Scooby – Doo i przyja[illegible]

MOCNY PUNKT

Pojedynki taneczne rządzą!!! [illegible] głośników sączy się niezły bit a na ekranie kiwający się Scooby, z założonymi łapami na piersiach, patrzy [illegible] popis swojego ry[illegible] [illegible] czym [illegible] mu wyzwanie i zaczyna dawać [illegible]

Po kilku grach [illegible] Scoobym, jakie stworzyła firma The Learning Company, mogliśmy poczuć przesyt tym bohaterem. I gdy straciliśmy wszelką nadzieję, nadeszła tak upragniona odmiana. Za przygody tchórzliwego psiaka wzięła się wreszcie zupełnie inna firma. Całkiem nowy pomysł na [illegible] nowa oprawa audio wizualna, nowe zagadki oraz wyzwania. Całość wypada o wiele lepiej od reszty poprzedniczek. Niestety, adresatem gry są wciąż najmłodsi gracze.

Gra "Scooby-Doo 2: Potwory na Gigancie" powstała na kanwie fabularnego filmu o tym samym tytule. Członkowie Tajemniczej Spółki przybywają jako goście honorowi na otwarcie Muzeum Kryminologii w Coolsville. Podczas ceremonii manekiny złoczyńców ożywają i zaczynają terroryzować miasto. A za wszystkim stoi zamaskowana postać w czerni, która chce skompromitować Scoobiego i jego przyjaciół.

Powiedzieliśmy na początku, że najnowsza odsłona przygód Tajemniczej Spółki jest zupełnie inna niż poprzednie. Wcześniej trzeba było chodzić po lokacjach, znajdywać i używać różnych przedmiotów, wykonywać proste zadania. Natomiast recenzowany właśnie tytuł składa się wyłącznie z kilkunastu minigier. Większość z nich ma trzy poziomy trudności. Stawiane przed nami zadania dzielą się na dwie grupy: logiczne i zręcznościowe. Każdą minigrę poprzedza jakiś filmik pokazujący rozwój fabuły. I właściwie tyle, jeśli idzie o całą grę. Oglądamy przerywnik, wykonujemy zadanie, potem kolejna wstawka i nowe wyzwanie.

WYBÓR DETEKTYWA

1. "Scooby -Doo" - ale nie gra, tylko kreskówka. Nic nie przebije animowanych przygód Tajemniczej Spółki. [illegible] powstało naprawdę bardzo [illegible] odcinków.
2. "Scooby - Doo 2: Potwory na Gigancie" - gra oparta na filmie. W porównaniu [illegible] poprzedniczkami dobra, [illegible] ogólnie to jeszcze nie to, [illegible] co liczyliśmy.
3. "Scooby - [illegible] Pirami[illegible] Zagadka" - chyba najlepsza [illegible] serii gier o Scoobym stworzonej przez The Learning Company.

I tak od samego początku aż do końca. Dość schematycznie oraz niezbyt oryginalnie prawda? Choć przyznajemy, niektóre minigry są powalające. Absolutny numer jeden to potyczki taneczne Scoobiego i Shagiego z potworami. Ich ruchy, gesty, postawa na parkiecie rozłożyła nas na łopatki. Dla tego widoku naprawdę warto zagrać w tę grę!!! Całość uzupełnia doskonale dobrana muzyka - typowo dyskotekowe kawałki. W ogóle muzyka oraz wszystkie efekty dźwiękowe stoją na zaskakująco wysokim poziomie jak na grę dla dzieci. Całkowitą odnowę przeszła też wyglądająca całkiem nieźle grafika. Nie jest już kreskówkowa i ręcznie rysowana, tak jak w produktach The Learning Company - choć animacja postaci czasem kuleje. Oczywiście nie zabrakło także dawki dobrego humoru. Duża w tym zasługa dobrego dubbingu i fajnie przetłumaczonego tekstu, naszpikowanego slangowymi powiedzeniami.

Niestety, generalny remont komputerowej serii o przygodach Scoobiego nie przyniósł spodziewanego efektu. Gra wygląda lepiej, jest śmieszniejsza i ciekawsza. Ale wszystkie minigry są banalne, a przejście całości zajmuje dorosłemu trochę ponad godzinę. Dlatego ten tytuł przypadnie do gustu tylko najmłodszym. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ

+ Przygody Scoobiego dotychczas nie były tak zabawne i nie wyglądały tak dobrze.
- Wszystkie minigry są banalne.

GRAFIKA

+ [illegible] jakość filmowych przerywników.
- Animacja postaci momentami kuleje.

DŹWIĘK

+ Fajna muzyka, wyraziste odgłosy i niezły dubbing.
- Z wyjątkiem aktorki użyczającej głosu Welmie.

ŻYWOTNOŚĆ

+ Dzieciakom starczy pewnie [illegible] dłużej.
- Ale trochę ponad godzinę na przejście gry dla dorosłego to ciut za krótko.

Zupełnie nowe i inne oblicze [illegible] to krok w [illegible] stronę. Niestety nie wystarczająco [illegible]. Może następnym razem [illegible] gra, która dostarczy [illegible] zabawy nie tylko [illegible] latkom.


KONKURS FILMOWY
Z OKAZJI PREMIERY NA DVD I WIDEO!
KRÓL ARTUR
PYTANIE: KTO JEST AUTOREM ZDJĘĆ DO FILMU "KRÓL ARTUR"?
DO WYGRANIA: FILMY "KRÓL ARTUR" NA PŁYTACH DVD I VHS!!!
ROZSZERZONA, NIEOCENZUROWANA WERSJA
KRÓL ARTUR
KRÓL ARTUR
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru.
Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 8, 04-207 Warszawa



IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Tilted Mill Entertainment
Wydawca: Sega
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Strategia
Cena: 99,99 Zł
Internet: www.immortalcities.com
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 [illegible]

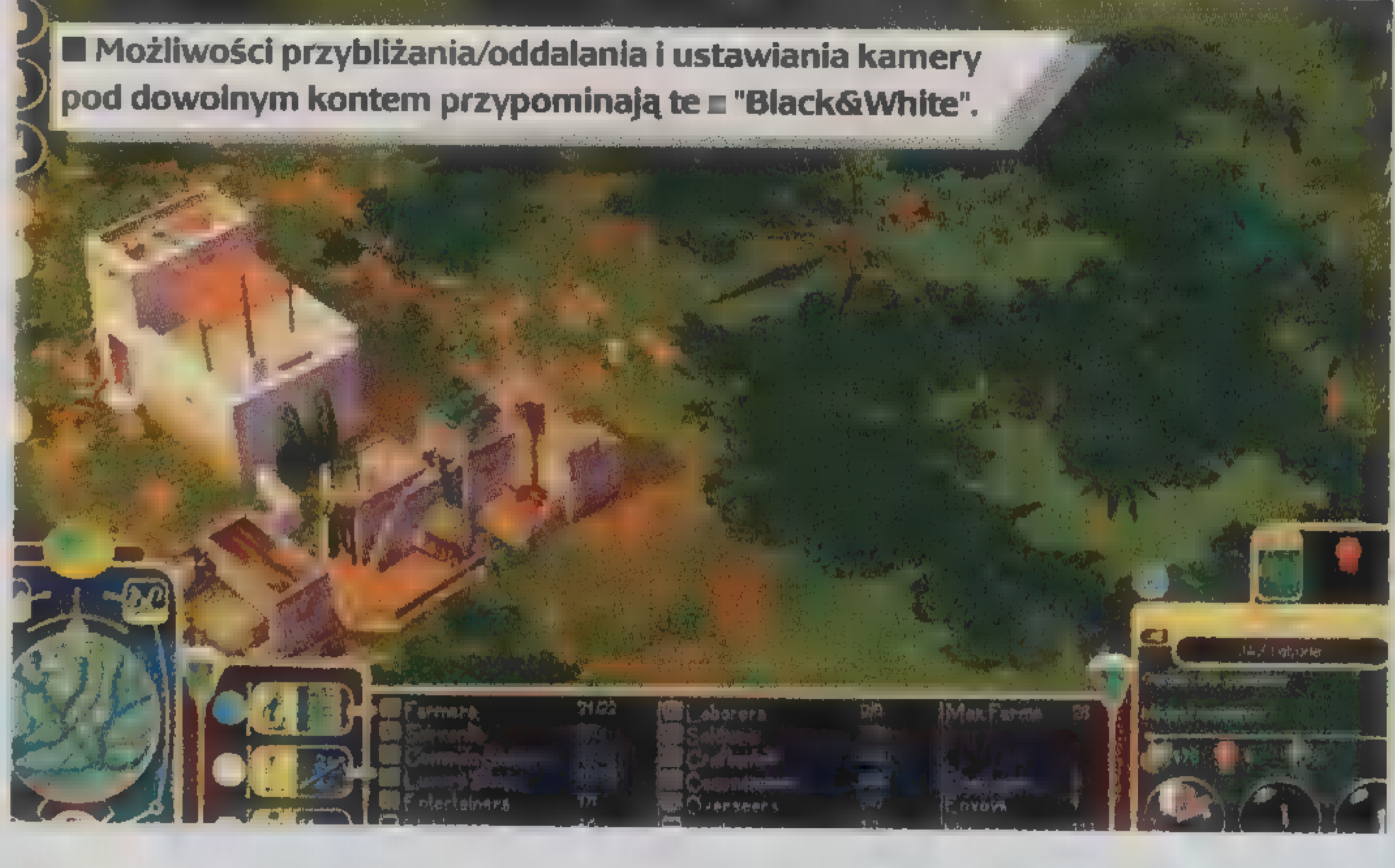
PRZECIEKI

■ [illegible] deklarują sami autorz[illegible] na przejście kampanii i wszystkich dodatkowych misji powinno wystarczyć ok. 50 godzin gry. Oczywiście przy założeniu, [illegible] gramy już doskonale i nie popełniamy błędów. Czy to dużo, czy mało sami musicie ocenić...

N[illegible] początek jedno zdanie komentarza, które nasunęło się nam po zawziętym testowaniu Immortal Cities: Children of the Nile. Z gatunkiem, do którego omawiana gra należy (tzw. city-building game - podobne tytuły to np. Sim City, Cesarz czy Faraon) jest tak, że po dokładnym przewertowaniu instrukcji, rzetelnym przestudiowaniu samouczków [illegible] po kilku pierwszych misjach, właściwie wszystko już wiemy.

Umiemy stawiać odpowiednie budowle w najlepszych konfiguracjach, potrafimy wykorzystywać zależności między produkującymi towary i oferującymi usługi postaciami z gry - i (najogólniej rzecz ujmując) nic nie może nas już zaskoczyć. Z upływem czasu zabawa zaczyna bardziej nudzić, niż cieszyć. Dokładnie tak jest w przypadku IC:CotN. Początkowo, owszem, gra wydaje się nawet atrakcyjna. Ciekawy klimat, akcja osadzona w starożytnym Egipcie, niezgorsza grafika i możliwość ustawienia kamery pod dowolnym kątem - wszystko to sprawia, że czujemy się mocno zainteresowani i podekscytowani - "może w końcu będzie coś nowego?". Jeszcze nawet rozegranie misji z samouczka daje taką nadzieję, bo okazuje się, że w grze nie występują pieniądze, a większość budowli możemy stawiać niemal bez ograniczeń. Do tego dochodzi interesujący (i zgodny z realiami historycznymi) proces pozyskiwania żywności. Gdy Nil się cofa, farmerzy za-





■ Możliwości przybliżania/oddalania i ustawiania kamery pod dowolnym kontem przypominają te [illegible] "Black&White".

DETALE

- Podrasowany silnik Empire Earth
- Płynny [illegible] + możliwość ustawienia kamery pod dowolnym kątem
- [illegible] lat w świecie [illegible]
- Edytor map i kampanii
- 14 bogów
- [illegible] zawody
- Kilkadziesiąt budynków
- 15 map w kampanii



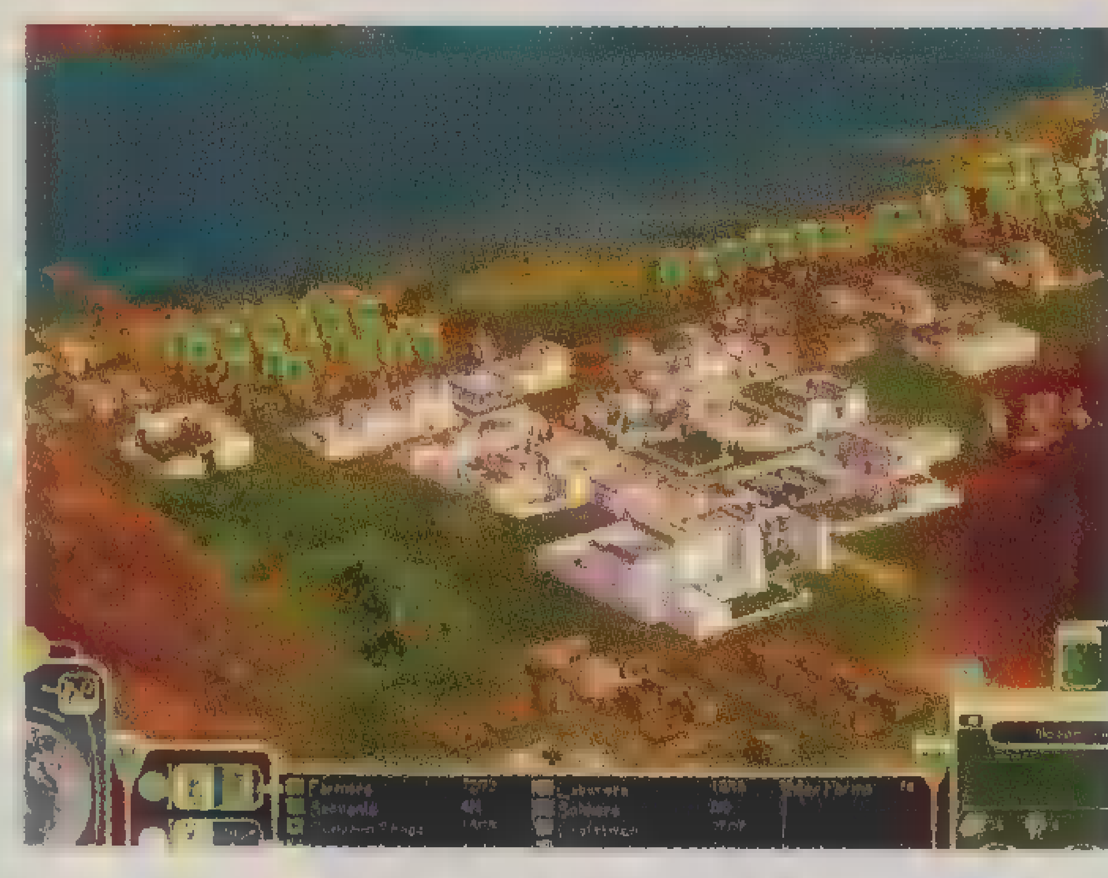
WYBÓR HORUSA

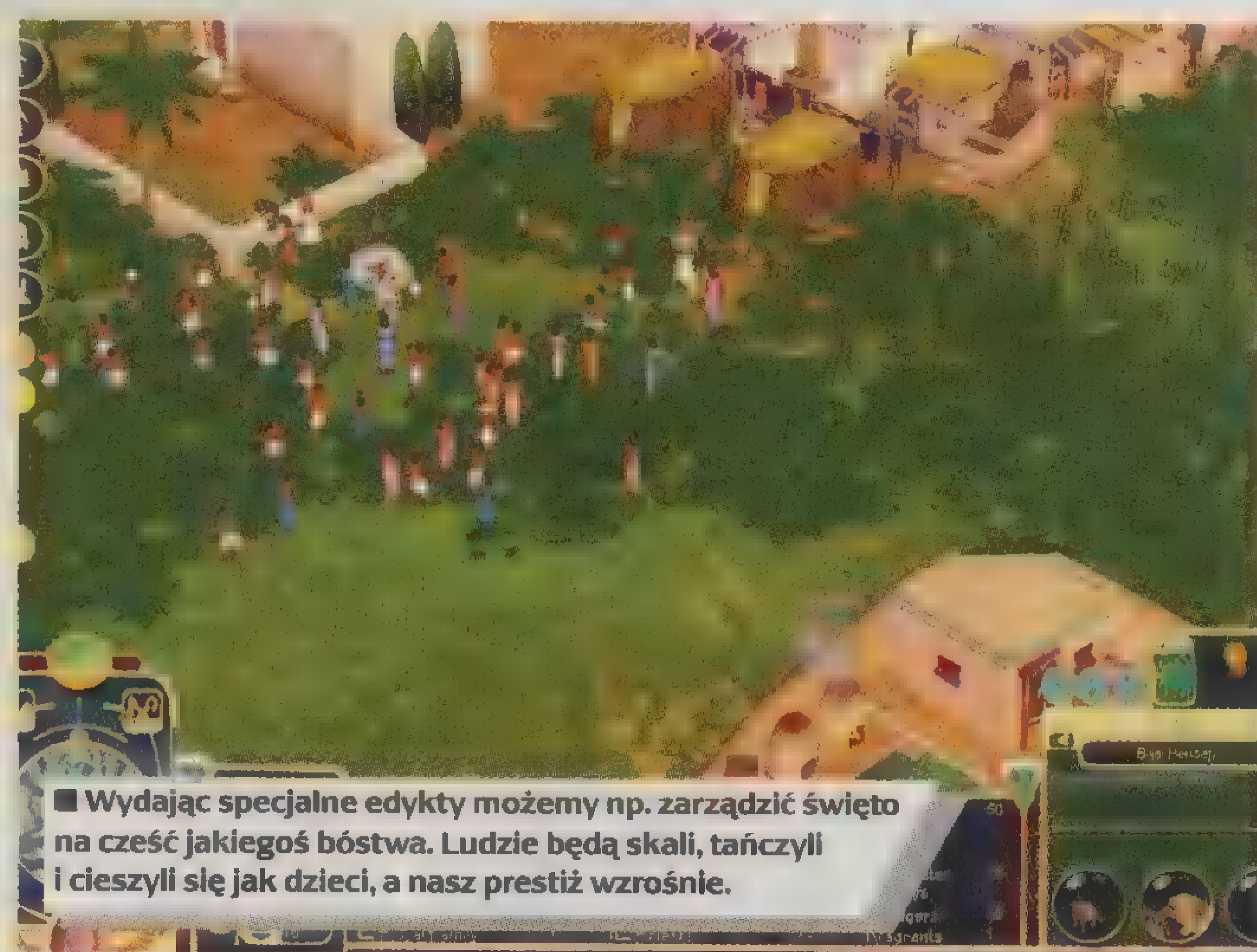
■ 1. Faraon - Twórcy Cesarza zabrali nas w podróż po pustkowiach Egiptu. Gra dosyć stara, ale nadal bardzo dobra i można ją pewnie nabyć za grosze (wraz z dodatkiem - Kleopatrą).

■ 2. Immortal Cities: Children of the Nile - Długi tytuł, ale zabawy raczej starczy [illegible] krótko. Nie jest źle, [illegible] [illegible] powtarzalność...

■ 3. Cesarz - [illegible] lubicie Egiptu? Zapraszamy do Imperium Rzymskiego. Nie licząc Sim City to jeden [illegible] kamieni milowych gatunku.







■ Wydając specjalne edykty możemy np. zarządzić święto na cześć jakiegoś bóstwa. Ludzie będą skali, tańczyli i cieszyli się jak dzieci, a nasz prestiż wzrośnie.

siewają żyzne gleby, z których ustąpiła woda. W sezonie zwanym Shemu odbywają się zbiory, a potem wody świętej rzeki przybierają i cały cykl się powtarza. Jak wspomnieliśmy wyżej - pieniędzy w grze nie ma, ale... No właśnie! Choć autorzy starali się to zakamuflować, "środkiem płatniczym" stał się w grze chleb, który wypiekany jest w piekarniach. I tu dochodzimy do zasadniczego problemu. Wszystkie pozorne nowości okazują się po bliższej analizie tym co doskonale znamy z innych gier tego typu. Nie ma się zatem co oszukiwać - IC:CotN to taka Kleopatra czy Faraon w nowym wdzianku i z kilkoma nowymi pomysłami.

Jakie są te nowe pomysły? A no chociażby takie, że gra toczy się nie tylko na ogromnych mapach, gdzie rozbudowujemy nasze miasto, ale także na większym obszarze. Możemy tam np. wysyłać karawany, nawiązywać kontakty handlowe z innymi miastami lub dokonywać podbojów. Ciekawą opcją jest również to, że spora część postaci z gry może pełnić kilka funkcji i trzeba zadecydować, co w danej chwili ma robić. Np. skryba może zbierać podatki (w postaci plonów), pobierać od handlarzy opłaty lub uczestniczyć w międzynarodowym rynku wymiany. Pewnym novum są również punkty prestiżu. Zdobywamy je np. wznosząc budowle (tak, tak, piramidy też), rozbudowując pałac lub nawiązując nowe kontakty handlowe. Co dają owe punkty? Otóż im zdobywamy ich więcej, tym więcej wykształconych ludzi osiedla się w naszym państwie. Ci zaś mogą piastować odpowiedzialne funkcje (np. kapłan, nadzorca, czy wspomniany wcześniej skryba itp.). I tu kółko się zamyka. Grając, dość szybko poznajemy wszelkie zależności. Jak w każdej grze city-building musimy wiedzieć, co kto produkuje, czego potrzebuje i gdzie wytwarza. Wiedząc to i stosując zasadę budowania segmentowego (kilka wzajemnie wspierających się budowli w pobliżu) przechodzimy błyskawicznie wszystkie misje. W tym właśnie tkwi największa wada gry. Po 5-7 godzinach zabawy czekanie na kolejne budowle i punkty prestiżu staje się po prostu nudnawe. Cóż, w IC:CotN czegoś po prostu zabrakło. A żeby pozostać w zgodzie z własnym sumieniem musimy jeszcze "dołożyć do pieca". Dawno nie spotkaliśmy się z grą, która tak często i niespodziewanie wywalała do Windowsów. Toż to jakaś egipska plaga normalnie! Pół godzinki zabawy i hops - oglądamy pulpit... Może to sprawa konfiguracji, choć ta, na której graliśmy jest raczej dość typowa. Na szczęście IC:CotN ma dość skuteczny autosave, ale to przecież zupełnie inna kwestia. Reasumując - gra jakich wiele i nie ma się czym ekscytować. ■

MOCNY PUNKT

■ Wieśniacy sieją i orzą. W przeciwieństwie do innych gier nie zawsze zbierają z pól tyle samo plonów. Tutaj jednego roku uprawy mogą się udać, a drugiego całkowicie zmarnieć. Wtedy [illegible]panuje głód i będzie ciężko. Wszystko za sprawą Nilu.



WERDYKT

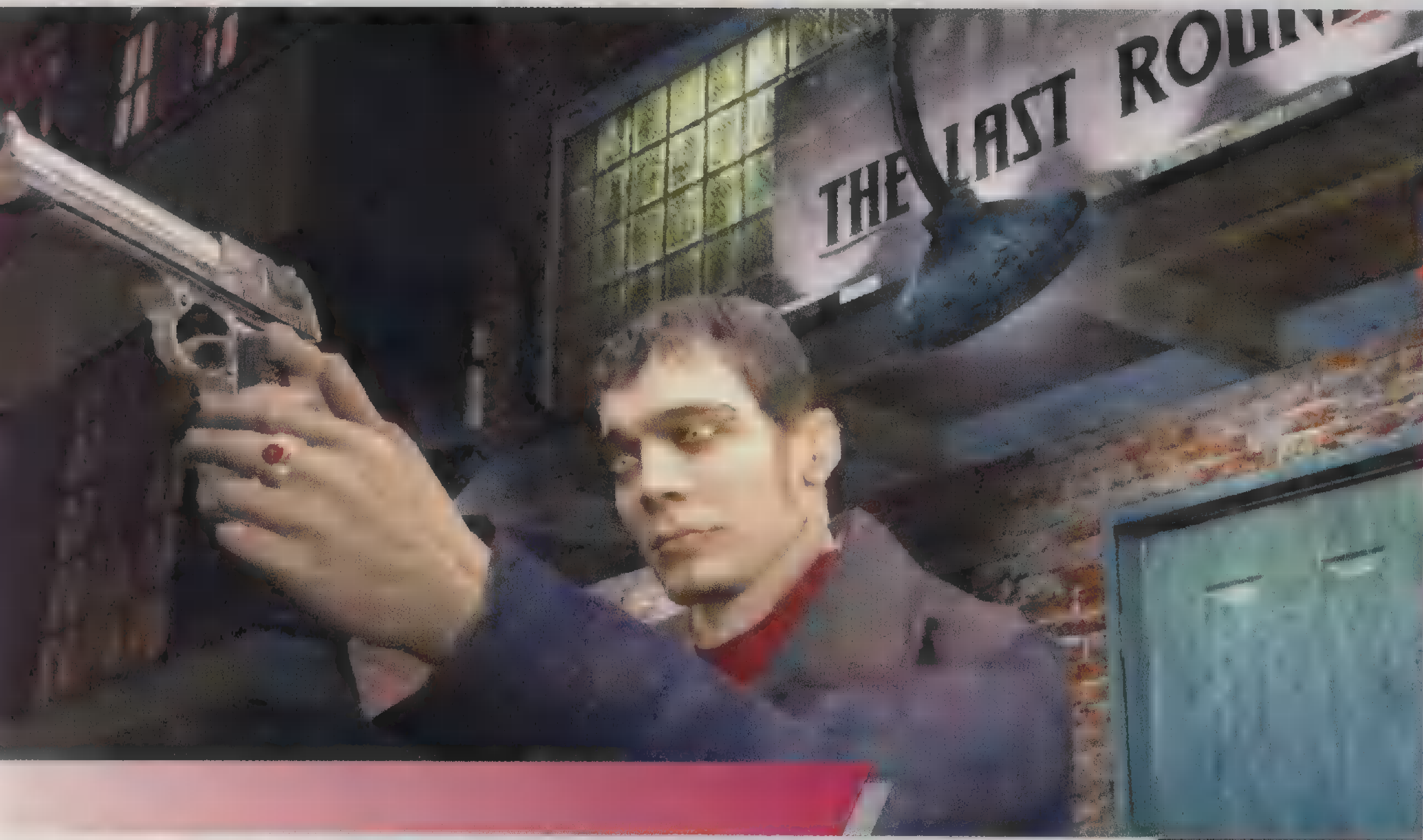
GRYWALNOŚĆ
+ Budowanie i obserwacja życia ludzi jest dość interesujące...
- Szkoda tylko, że szybko można się tym znudzić.

GRAFIKA
+ Cieszy oko. Można przybliżać, oddalać i zaglądać ludkom do garnków. Zachód słońca nad Nilem wygląda bardzo ładnie.
- Postacie [illegible] dość plastikowe, [illegible] wznoszenie budynków [illegible] bardzo uproszczone.

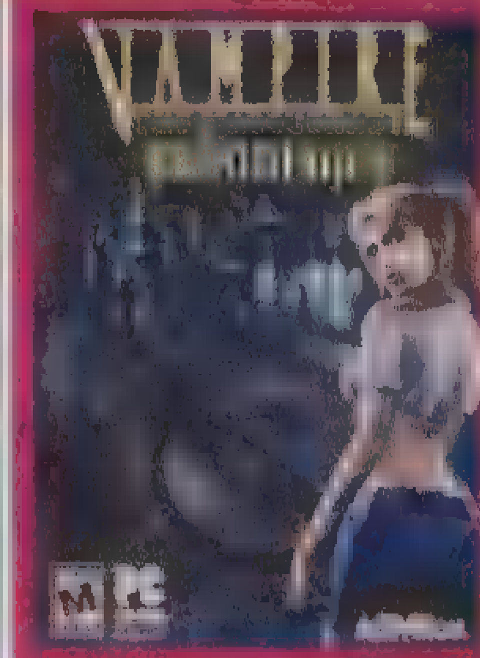
DŹWIĘK
+ Wykorzystane ciekawe i oryginalne instrumenty: m.in. marakasy, esraje i tamburyny.
- Czasem niektórzy ludzie coś do nas mówią. Niestety zbyt rzadko.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Jeżeli ktoś lubi, grać można do końca świata. Nawet po wykonaniu zadań, można kontynuować zabawę.
- Dla tych, którzy nie lubią, kiedy coś się w koło powtarza gra na trzy wieczory.

Tak gra na pewno nie jest zła, ale problem w [illegible], że nie jest niestety doskonała. Ot średniak, jakich wiele. [illegible] może zniechęcić niezbyt pomocny [illegible]



INFO



Dystrybucja PL: LEM
Producent: Troika Games
Wydawca: Activision
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: RPG
Cena: 169 Zł
Internet: www.vampirebloodlines.com
Wymagania: PIV 1.2 GHz, 384MB RAM, karta graficzna 32 MB

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES



MOCNY PUNKT

■ **Mimo że pić krew możemy [illegible] kilku grach, [illegible] zawsze jest to czynność niezwykle przyjemna i widowiskowa.**

Druga część Vampire The Masquerade wyczekiwana była przez miłośników klasycznego systemu RPG firmy White Wolf Publishing z drżeniem serc. Obecnie po długotrwałym testowaniu gry wiemy już na pewno - to niesamowicie grywalny RPG, z interesującą historią, pasjonującym i niezwykle spójnym światem i do tego z niezłą grafiką. A błędy - zapytacie? Oczywiście, że znaleźliśmy, ale możecie nam wierzyć, w żadnym stopniu nie psują one satysfakcji płynącej z zabawy.





DETALE

■ **4 dzielnice L.A.**
■ **7 klanów do wyboru**
■ **9 atrybutów**
■ **[illegible] umiejętności**

Historia opowiedziana w Bloodlines nie wiąże się z tą znaną z Redemption. Naszym podwładnym staje się świeżo ukąszony Kainita (bądź Kainitka - wedle uznania), który może należeć do jednego z 7 wampirzych klanów. Starzy gracze wiedzą już, że wybór klanu ma kluczowe znaczenie w rozwiązywaniu zagadek, przeprowadzaniu późniejszych akcji i stosunku innych postaci do nas. Tworząc wampira możemy samodzielnie przydzielić mu wszystkie punkty umiejętności, lub też odpowiedzieć na kilka pytań, które pomogą komputerowi wygenerować postać najbardziej zbliżoną do naszych upodobań. Kiedy już stworzymy potomka Drakuli, lądujemy w mrocznym, ale fascynującym za razem L.A., z którego przedstawiono w grze 4 dzielnice (jest to oczywiście fikcyjne L.A. żeby nie było niedomówień). Naszego podwładnego prowadzi się w znany z wielu innych gier



TPP/FPP sposób (wybór widoku w zależności od upodobań). Za ruch odpowiadają odpowiednie klawisze, [illegible] za korzystanie z wampirzych umiejętności, używanie broni i rozglądanie się myszka. Zresztą wszystko możemy zdefiniować w menu wedle uznania. Krążymy zatem po mieście (przemieszczając się między dzielnicami taksówką) wchodzimy do budynków, rozmawiamy z napotkanymi postaciami, wykonujemy zlecane przez nie zadania i stopniowo odkrywamy pasjonującą historię. Mimo iż staliśmy się wampirem, nie jesteśmy tak do końca nieśmiertelni. Owszem, silniejsi i bardziej wytrzymali od śmiertelników, ale mimo wszystko i nas można wykończyć. Na swoją obronę mamy kilka argumentów. Po pierwsze - są oczywiście standardowe bronie (nóż, kij bejzbolowy, pistolet, strzelba itp.). Amunicje do tych strzelających znaleźć wcale nie jest łatwo, ale odwiedzając mało uczęszczane zakamarki nie powinniśmy narzekać. Po drugie - naszej obronie służą wampiryczne dyscypliny (różne dla każdego z klanów), których działanie jest różne i zależne jeszcze od poziomu ich znajomości. Dyscypliny zwiększają np. wytrzymałość, powodują, że atakująca postać "odstąpi" od swoich zamierzeń, bądź np. krew w jej żyłach eksploduje (dosłownie - takie jest działanie dyscypliny zwanej Thaumaturgy na 5 poziomie wtajemniczenia, a wierzcie nam efektowna to sztuczka). Jednak po cóż marnować tyle krwi. Zawsze możemy przecież naszego wroga ukąsić I część cennego płyn przeznaczyć na podniesienie naszej żywotności. Z wysysaniem krwi wiążą się jednak dwie sprawy. Po pierwsze - gdy uczestniczymy w otwartym starciu nie łatwo jest ukąsić przeciwnika (o wiele łatwiej zrobić to z zaskoczenia). Po drugie wampirza społeczność wcale nie chce, by było o niej głośno. Stąd pomysł tzw. Punktów Maskarady i Punktów Człowieczeństwa. W obu przypadkach zaczynamy z najwyższą możliwą ilością jednych I drugich. Jeżeli jednak otwarcie pijemy krew i widzą to postronne osoby, tracimy punkty Maskarady. Gdy stracimy wszystkie nasza postać zamienia się w prawdziwą bestię, którą niezwykle trudno jest kontrolować. Z kolei, jeśli popijając krew, nie skończymy tuż przed śmiercią delikwenta, ale dopijemy aż do jego zgonu, tracimy Punkty Człowieczeństwa, co już w prostej linii prowadzi do naszego unicestwienia. Tyle o mechanice gry, czas teraz na trzy słowa na temat oprawy. Znakomita sprawa - chciałoby się rzecz. Grafika tak idealnie gra z klimatem gry, że właściewie niewiele można jej zarzucić. Rewelacyjne refleksy, cienie, neony błyskające na ulicach, animacja postaci i modele budynków, tworzą niezapomniane wrażenie. Razi nieco, że nie wszystkie przedmioty można podnieść/użyć/przestawić, ale cóż - to RPG, więc ważniejsze są inne aspekty. Reasumując najnowszy Wampirek to niezwykle krwiste i ze smakiem przyrządzone danie dla wielbicieli RPG-ów. Zresztą spróbować gry powinni wszyscy szanujący się gracze, gdyż mało który tytuł oferuje tak spójny świat, wspaniały klimat i rewelacyjną oprawę wizualno-dźwiękową. Choć gra nie ustrzegła się kilku błędów, z czystym sumienie dajemy jej maksymalną notę, wiedząc wszak, że nie ma na świecie produktów doskonałych i w każdym do czegoś można się przyczepić. ■

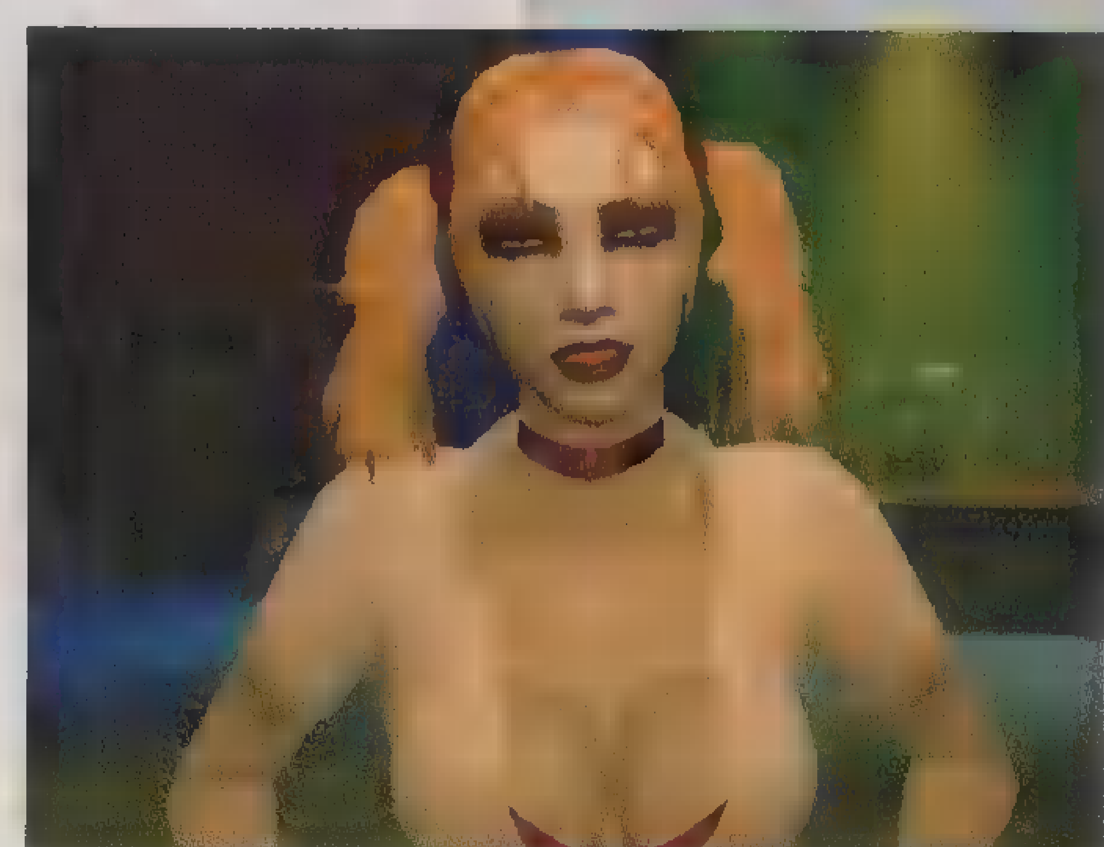
WYBÓR ORAKULI

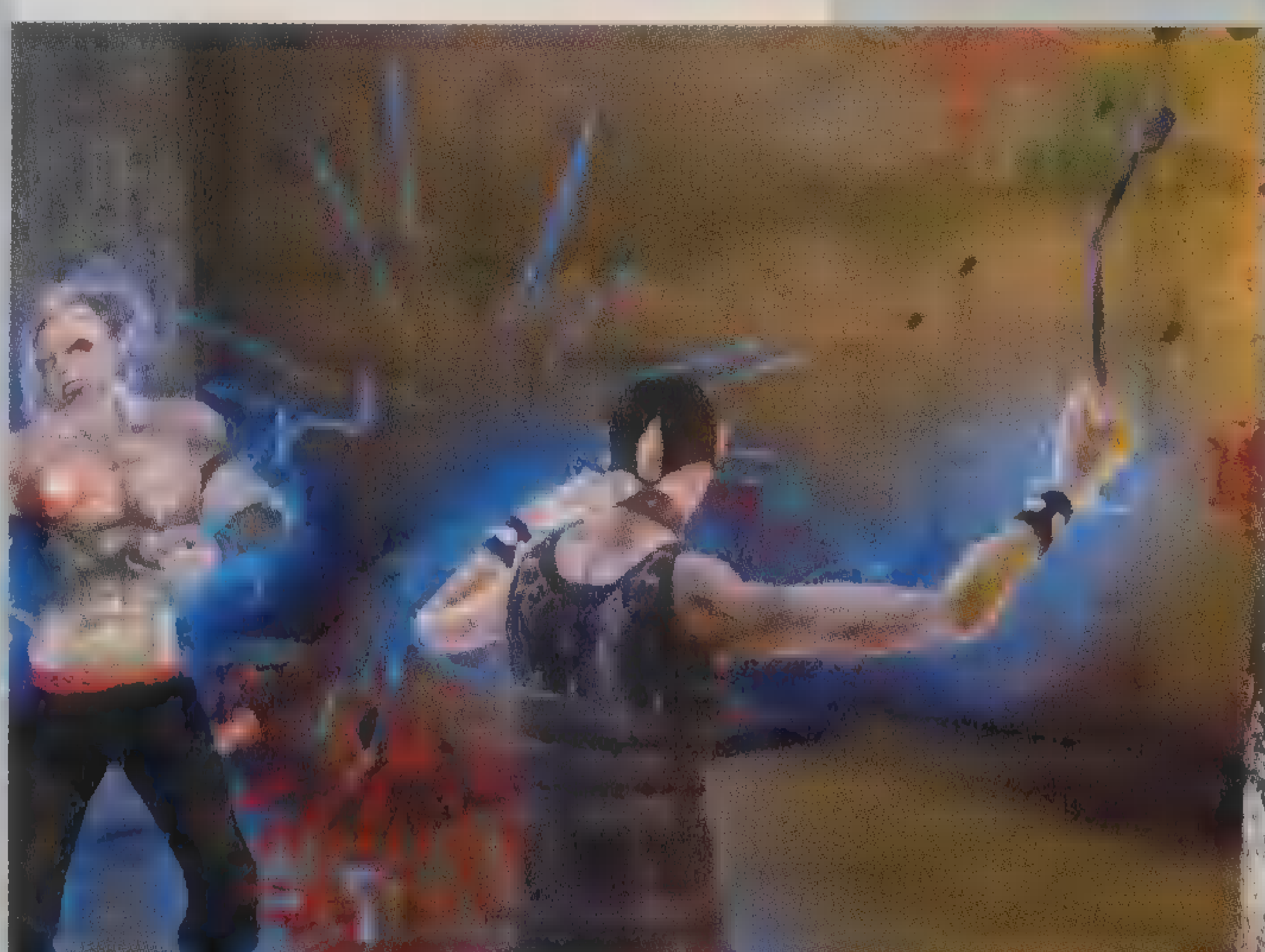
- 1. Bloodlines – mroczna, tajemnicza atmosfera, krwi[illegible] [illegible] i [illegible] oprawa graficzna
- 2. Blood Rayne – wampirzyca w wydaniu action. Du[illegible] krwi, akrobatyki i sek[illegible] Kainitka [illegible] lateksowym wdzianku
- 3. Redemption – pierwsza część opisywanego RPG-a. Niewiele się zestarzała, no może troszeczkę graficznie...

PRZECIEKI

- New Line Cinema, firma, która stoi m.in. [illegible] [illegible]sem filmowego "Władcy Pierścieni" ma w planach film zatytułowany roboczo Vampire Masquerade: The Movie. Na razie powstaje scenariusz, premiera najprawdopodobniej [illegible] rok.







WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Wysoka. Elementy RPG (zwłaszcza dialogi) na najwyższym poziomie.
- No cóż - na słabszym sprzęcie gra [illegible] tendencje do klatkowania.

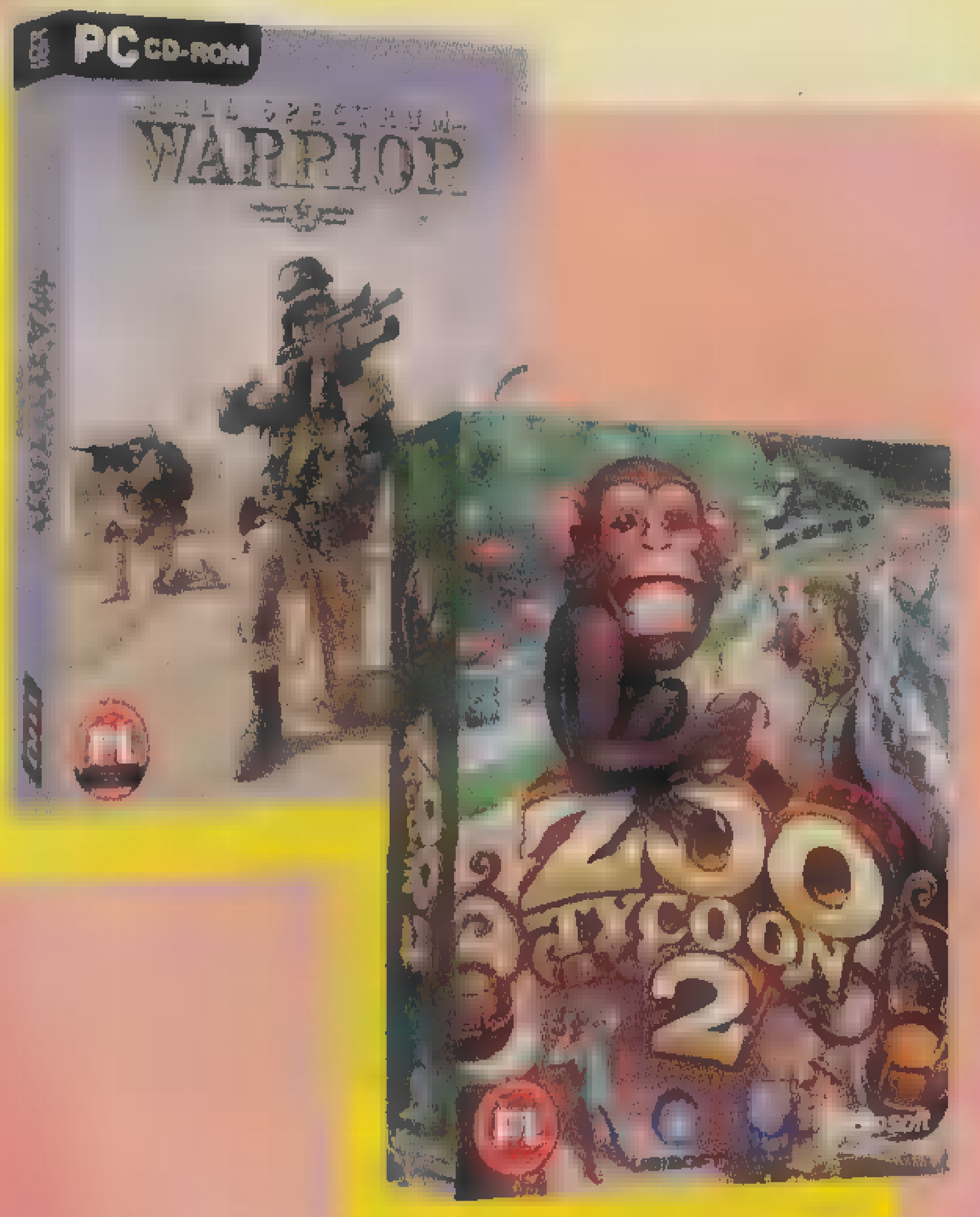
GRAFIKA
+ Rewelacyjne deformacje i zniekształcenia widoczne przez szkło, oraz gra świateł na murach.
- Irytuje, gdy jeden karton da się przesunąć, [illegible] inny nie...

DŹWIĘK
+ Balsam dla uszu. Gadki, dźwięki otoczenia oraz podkład muzyczny - rewelacja.
- Nasze uszy wad nie odkryły.

ŻYWOTNOŚĆ
+ Z pewnością warto zagrać kilka razy, (co najmniej 7) i zobaczyć jak reagują [illegible] różne klany postacie [illegible] gry.
- Główny wątek fabularny jest jednak liniowy, więc grając za drugim [illegible] sporo już wiemy...

Przykład na to, [illegible] aby [illegible] wspaniałą grę RPG trzeba przede wszystkim zadbać o klimat i [illegible] fabułę. [illegible] można grać i [illegible]. Tylko cena mogłaby być niższa...

WEŹ UDZIAŁ W ANKIECIE! NAGRODY CZEKAJĄ!



Gry **FULL SPECTRUM WARRIOR** oraz **ZOO TYCOON 2** ufundowała firma

CD PROJEKT



Gry **D-DAY** oraz **MEDIEVAL LORDS** ufundowała firma

techland

Wśród wszystkich którzy wypełnią rzetelnie (i czytelnie) ankietę i przyślą na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, rozlosujemy nagrody. Kilkadziesiąt gier czeka na Was!

Termin nadsyłania ankiet upływa 15.III. 2005 r.

Zaznacz właściwe pole! ✔

1. Od kiedy kupujesz Gry Komputerowe?
Podaj rok .... ☐1

2. Ile numerów kupiłeś w tym roku?
1-2 ☐1
3-5 ☐2
6 i więcej ☐3

3. Ile osób łącznie z Tobą czyta "GK"?
Tylko ja ☐1
Dwie więcej (ile) .... ☐2

4. Co zadecydowało o zakupie tego numeru?
....
....
.... ☐1

5. Co zrobisz z tym egzemplarzem "GK" po przeczytaniu?
Zachowam ☐1
Przekażę (odsprzedam) komuś ☐2
Wyrzucę ☐3

6. Jakie inne czasopisma kupujesz oprócz GK?

Tytuł	ile numerów w roku
.... ☐1	.... ☐2
.... ☐3	.... ☐4
.... ☐5	.... ☐6
.... ☐7	.... ☐8

7. Które z innych czasopism o grach jest według Ciebie najlepsze i dlaczego?
....
....
.... ☐1

8. Oceń pod względem ważności elementy "GK", które decydują o kupnie naszego miesięcznika. Użyj podanego poniżej klucza i wpisz odpowiednie cyfry przy każdym ocenionym elemencie: 1 - decydujący wpływ; 2 - niewielki wpływ; 3 - nie ma znaczenia
Okładka pisma .... ☐1
Recenzje .... ☐2
Opisy przejścia .... ☐3
Ilość płyt CD .... ☐4
Gry na CD .... ☐5
Dema, dodatki mini gry na CD .... ☐6
Inne .... ☐7

9. Gdybyś miał wpływ na zawartość naszego magazynu i płyt CD, co byś zmienił?
Dodał (powiększył o) ....
.... ☐1
Zrezygnował (zmniejszył o) ....
.... ☐2

10. Czy kosztem wyższej ceny wolałbyś w "GK":
Więcej stron (np. 64 str, 1 CD, 2 gry za 8,99 zł) ☐1
Więcej płyt CD (48 str, 2 CD, 2 gry za 8,99 zł) ☐2
Nic bym nie zmieniał (48 str, 1 CD za 7,50 zł) ☐3

11. Jaka szata graficzna pisma bardziej Ci odpowiada:
Tło pod tekstem kolorowe ☐1
Tekst na białym tle ☐2

12. Czy wolisz krótsze recenzje (ale więcej) zamiast długich:
Tak ☐1 Nie ☐2

13. Jak oceniamy gry:
Zbyt łagodnie ☐1
Akurat ☐2
Za surowo ☐3

14. Jakie gry lubisz i jaką pełną grę chciałbyś znaleźć na naszym CD:
Podaj tytuł lub gatunek ....
.... ☐1

15. Czy recenzje gier (i oceny) wpływają na Twoją decyzje zakupu konkretnego programu
Tak ☐1
Nie ☐2
Czasami ☐3

16. Czy reklamy w czasopiśmie mają wpływ na zakup przez Ciebie gier
Tak ☐1
Nie ☐2
Czasami ☐3

17. Czy korzystasz z wysyłkowych sklepów internetowych
Tak ☐1 Nie ☐2

18. Czy masz napęd DVD w swoim komputerze
Tak ☐1 Nie ☐2

19. Co zamierzasz kupić w najbliższym czasie:
Telefon komórkowy ☐1
Odtwarzacz MP3 ☐2
Aparat/kamerę cyfrową ☐3
Konsole do gier: PlayStation 2, X-box, inną .... ☐4
Kino domowe ☐5
Telewizor LCD/plazma ☐6
Akcesoria komputerowe (jakie) ....
.... ☐7
Inne .... ☐8

20. Czy jesteś podłączony do Internetu (dom, praca, szkoła)
Tak, szerokopasmowy ☐1
Tak, modem telefoniczny ☐2
Nie ☐3
Zamierzam ☐4

21. Czy bierzesz udział w konkursach SMSowych
Tak ☐1 Nie ☐2

22. Czy ściągasz na swoją komórkę logo, dzwonki, gry java, tapety itp.
Tak ☐1 Nie ☐2

23. Ile pieniędzy (średnio) wydajesz miesięcznie na legalne oprogramowanie:
.... ☐1

24. Poziom dochodów:

	Osobiste	Rodzinny
Poniżej 1.000 zł	☐1	☐5
1.000 - 1.500 zł	☐2	☐6
1.500 - 2.000 zł	☐3	☐7
Powyżej 2.500 zł	☐4	☐8

25. Czym się zajmujesz?
Uczę się / studiuję ☐1
Pracuję dorywczo ☐2
Pracuje na etat ☐3
Pozostaję bez pracy ☐4
Inne ☐5

26. O Sobie:
Mężczyzna ☐1 Kobieta ☐2

27. Wiek .... ☐1

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu atrakcyjnych nagród (wykaz obok), podaj swoje dane:

Imię, nazwisko: ....

Adres: ....
....
....


KONKURS FILMOWY
Z OKAZJI PREMIERY NA DVD I WIDEO!
ROGATE RANCZO
Walt Disney
CLASSICS
ROGATE RANCZO
ROGATE RANCZO
DO WYGRANIA: FILMY "ROGATE RANCZO" NA PŁYTACH DVD I KASETACH VHS!!!
ZADANIE: WYMIEŃ PRZYNAJMNIEJ TRZECH POLSKICH AKTORÓW, KTÓRZY UŻYCZYLI GŁOSÓW BOHATEROM KRESKÓWKI "ROGATE RANCZO".
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.
© DISNEY 2005

OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje: ■ **Baldur's Gate II** ■ **Heroes Of Might & Magic IV** ■ **Black&White** ■ **Icewind Dale II** ■ **Neverwinter Night**

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!!
TERAZ TYLKO 12 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:
1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA

- Oficjany Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW, do wyboru, patrz powyżej.

Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP SA XII o/W-wa 10201127-314295-270-1

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.


Nr 02-3/02
Pełna gra: Gromada PL

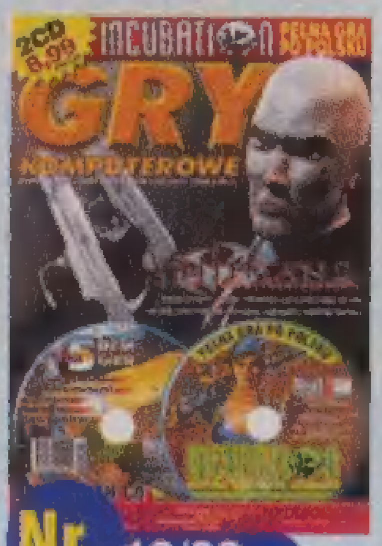

Nr 04/02
Pełna gra: Aztec Empire PL

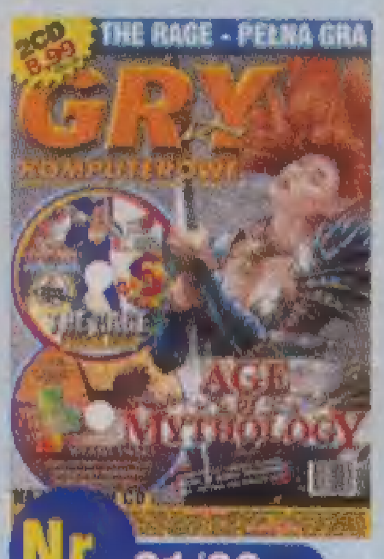

Nr 05/02
Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL


Nr 06-7/02
Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL


Nr 08/02
Pełne gry: Dragonfire PL


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK PL


Nr 12/02
Pełna gra: Incubation


Nr 01/03
Pełna gra: The Rage


Nr 02/03
Pełna gra: Horde 2


Nr 03/03
Pełne gry: Apostołowie, SlamTilt Pirate


Nr 04/03
Pełne gry: Heath, SlamTilt Demon


Nr 05/03
Pełna gra: Gorasoul na 4CD!


Nr 06-7/03
Pełna gra: Darkened Skye


Nr 08/03
Pełna gra: Dragon Throne

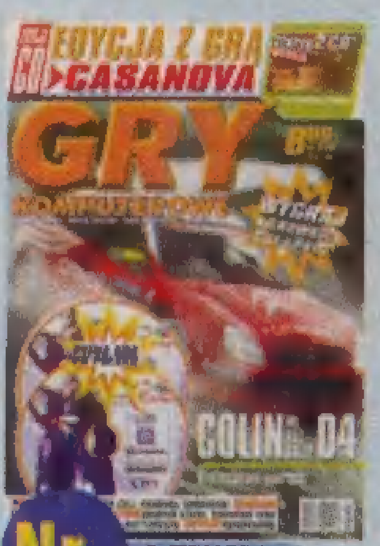

Nr 11-12/03
Pełna gra: Original War

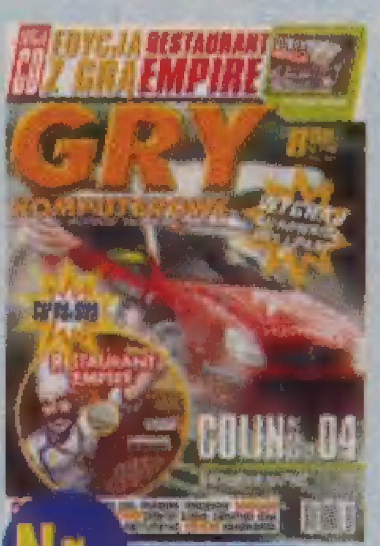

Nr 11-12/03
Pełna gra: Jagged Alliance 2.5


Nr 1-2/04
Pełna gra: Giants: Obywatel Kabuto


Nr 3-4/04
Pełne gry: ZAX Galaktyczny Wojownik, Airlines 2


Nr 05/04
Pełne gry: Europa Universalis, Beach Soccer


Nr 06/04
Pełna gra: Casanova


Nr 06/04
Pełna gra: Restaurant Empire


Nr 7-8/04
Pełne gry: Beach Volleyball, Battle Isle: Wojna o Andozję


Nr 09/04
Pełne gry: Kochan: Battles of Achriman, Speed Thief, Piłkarskie MŚ


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK plus zbiór dem, dodatków, patchy, sterowników


Nr 1/03
Pełne gry: The Rage, Slamtilt Resurection, plus zbiór dem, dodatków, patchy


Nr 04/03
Pełna gra: Screamer 4x4, plus zbiór dem, dodatków, patchy

DVD ROM

Aliens Group
Czas na **Twoje** hobby

info@aliensgroup.pl
sklep@aliensgroup.pl

ALIEN | PREDATOR | MATRIX | STAR WARS | LORD OF THE RINGS | TERMINATOR | SPAWN | I INNE

Figurki postaci z filmów oraz gier



Figurki dostępne na stronie:

www.aliensgroup.pl

Scan Vangis 2010 for
www.retroreaders.makii.pl



© Games Workshop Limited 2004. Wszystkie materiały, za wyjątkiem Kodu Źródłowego gry Dawn of War, są własnością © Games Workshop Limited 2004. © 2004 THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Dawn of War, logo Dawn of War, GWI, logo GWI, Games Workshop, GW 40k, Chaos, Ork, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, Space Marine, loga rozdziałów Space Marines i wszystkie zawarte rasy, insygnia ras, znaki, miejsca, postacie, ilustracje, wizerunki z gry Dawn of War i uniwersum Warhammer 40,000 są zastrzeżonymi znakami ® i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi © Games Workshop Ltd 2000-2004, zarejestrowanymi w Wielkiej Brytanii i innych krajach Świata i wykorzystanymi na zasadzie licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce i polska wersja językowa CD Projekt.